燃える五味の日! 俺たちの五味隆典座談会!!

kamipro

紙のプロレス

MMA & PRO-WRESTLING MAG

ショーリューケン!!

enterbrain MOOK

2010
150
特別定価 940yen

特集
ゲームで燃えろ!

竜巻旋風脚を食らいたい!!
ツヨカワガールが魅惑の大変身!
RENA 春麗

16連射トーク炸裂!!
ゲーム界のタイガーマスクが登場!
高橋名人

中邑真輔
ファイヤー原田／真琴
菊タロー×男色ディーノ

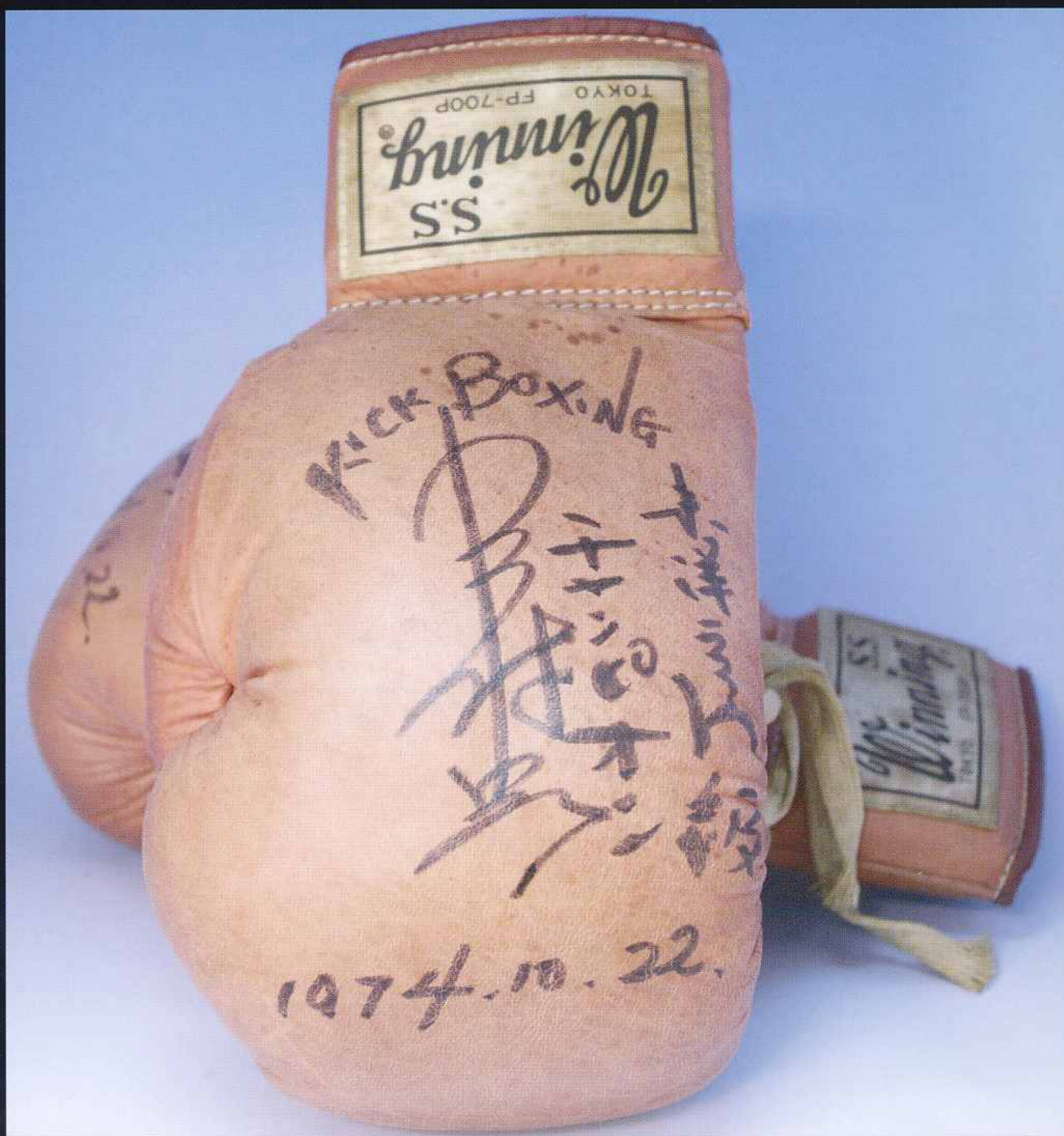
大会速報、選手ブログは携帯で!
kamiproMove

衝撃! FEGは崩壊寸前だった!?
PUJIショックとは何か?
谷川貞治 FEG代表
榊原信行
若林史江
向井徹 SRC代表

火の玉ボーイ復活で
ライト級が燃え上がる!
青木真也
北岡悟／真騎士

五味激勝! K-1存続!!
日本マット界再浮上へ昇竜拳!!

まだGAME OVERじゃないわよ!!

掟ポルシェ新連載
「突撃! 俺の晩ごはん」
ブル中野

10th ANNIVERSARY thanks! eb!

2010 No.150 CONTENTS

kamipro

表紙写真／吉場正和

真夏のマット界に百烈脚！

特集 ゲームで燃えろ！

MMA & K-1

004 俺たちの五味隆典変態座談会
010 アンデウソン・シウバ
013 ジェームズ・トニーとは何者か？
014 青木真也
016 北岡 悟
022 榊原信行
028 若林史江に学ぶPUJIショック講座
033 海外から見たPUJIショック
036 谷川貞治 FEG代表
042 向井徹 SRC代表
049 真騎士
056 中村K太郎

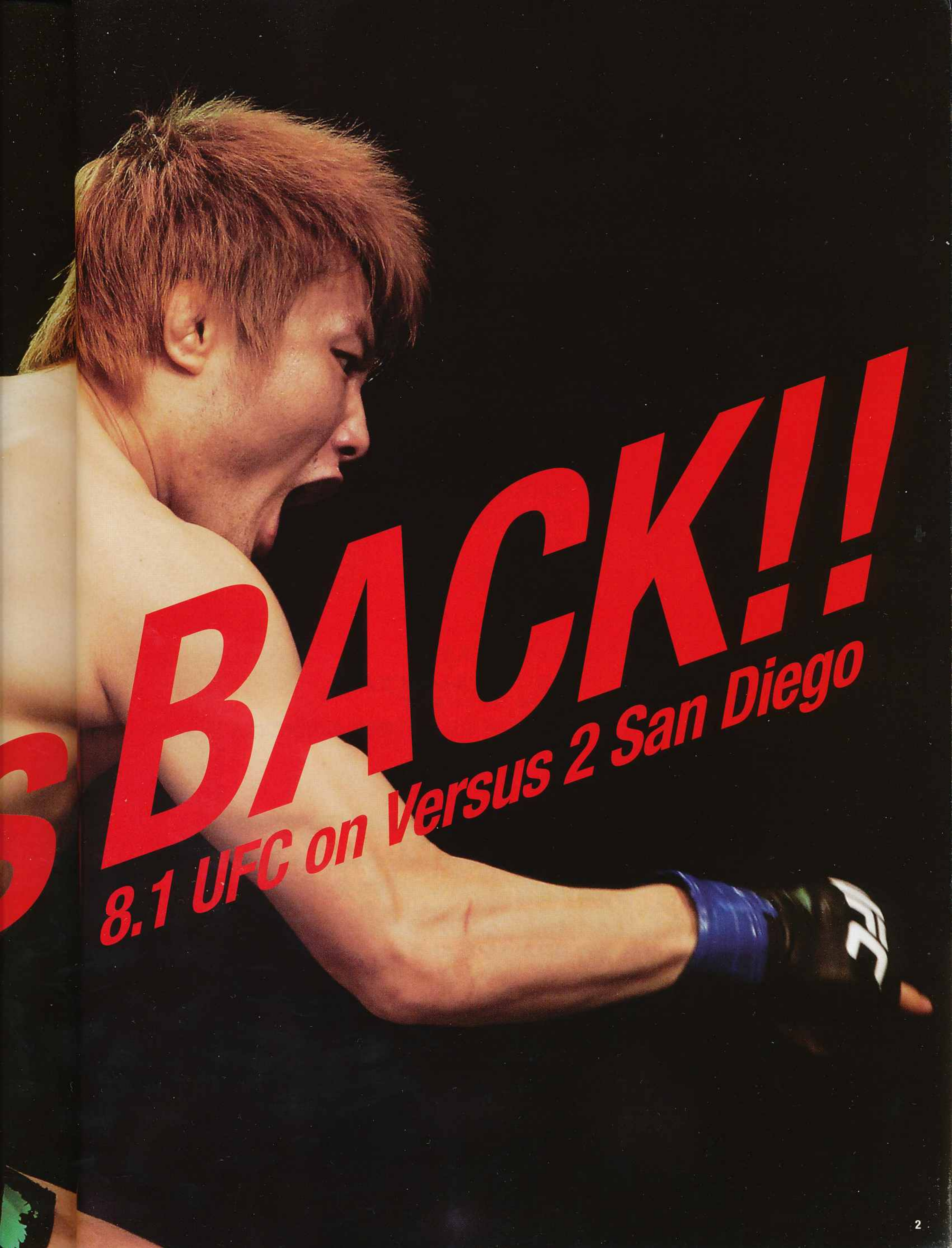
kamipro Special

060 シェイン・コスギ
125 特集・ハッスルレクイエム
HG／RG／ハッスル“暗い話”
138 新連載！ 掟ポルシェの『突撃！ 俺の晩ごはん』ブル中野編

GAME

066 高橋名人
074 ゲーム変態座談会
082 中邑真輔
086 須田剛一『スーパーファイヤープロレスリング』開発者
090 菅剛史プロデューサーが語る『ゲームセンターCX』
094 ココがヘンだよ！ ズンドコゲーム10選
097 ファイヤー原田
102 男色ディーノ×菊タロー『ゲーム狂の花園』
108 ゲームハード変遷録
113 RENA
120 真琴が語る『真・三國無双』

Columns

048 花くまゆうさくの『豆リングの汁』／金原弘光の『どこまでやるの!?』
080 椎名基樹の『サムライ三昧』

S BACK!!

8.1 UFC on Versus 2 San Diego

7.10『DREAM.15』から
8.1『UFC on Versus 2』へ連鎖した!

火の玉、再燃!!

くすぶり続けていた火の玉がサンディエゴで燃え上がった!
8.1『UFC on Versus 2』五味隆典vsタイソン・グリフィン戦。
UFCデビュー戦でケニー・フロリアンに一本負けを喫している五味にとっては、
絶対に負けられない崖っぷちのUFC第2戦。ここで五味は全盛期を思わせる集中力と
動きを見せ、得意の右フックでKO勝ち! 金網によじのぼり、復活の雄叫びをあげた。
7.10『DREAM.15』での青木真也vs川尻達也戦。そして今回の五味の勝利。
日本人ライト級トップファイター同士が、互いに影響を与え、
またマット界の新たな展開が胎動し始めた。

撮影/Josh Hedges(UFC)

GOMI is

浅草キッドの
玉ちゃんと語る!

帰ってきた!
俺たちの
五味隆典
変態祝勝会

**PRIDE時代の入場テーマ曲『SCARY』に乗って、俺たちの五味隆典が帰ってきた!
崖っぷちのUFC第2戦で難敵タイソン・グリフィンに右フックで秒殺KO勝ち!
「これは祝勝会をやらなきゃいけねえ」と、五味vsグリフィン戦が日本でPPV生中継された
8月2日当日の午後5時、居酒屋『加賀屋』の開店と同時にいつもの変態メンバーが集結。
五味の勝利を語りまくった!**

構成／堀江ガンツ　試合写真／Josh Hedges（UFC）

ガンツ　あれ!?　玉ちゃんずいぶん来るの早いですね。

玉袋　そうだよ。こっちは早く飲みてえから待ちきれなくて、『加賀屋』の開店10分前から入れてもらってんだから。

ガンツ　そんなに早くから（笑）。

玉袋　開店前どころか、五味が勝った朝10半から飲みたかったのを変態座談会のためにグッと我慢してたからね。

ガンツ　ビールを7時間近く我慢してますか（笑）。

玉袋　やっぱり〝俺たちの五味〟の勝利を変態みんなで祝いてえからよ。我慢したぜ。椎名が来たらすぐ始めよう。早く来ねえかなあ、乾杯してえよ。

ガンツ　あの……その椎名さんなんですけど、さっき連絡があって40分遅れるらしいんですよ。

玉袋　こっからさらに40分かよ!

ガンツ　先に始めてますか?

玉袋　……いや、待とう!　待ってみんなで乾杯だ!

ガンツ　わかりました。では、しばし待ちましょう。

〈※そして40分経過〉

玉袋　おいおい、40分経っちまったぞ。

ガンツ　そろそろ限界ですか?（笑）

玉袋　限界だな。俺もよく待ったよ。先に始めちまおう、生ビール二つ!

ガンツ　では、始めましょう。五味隆典のUFC初勝利を祝って乾杯!

玉袋　乾杯!　く～、うめえな～。乾杯だけど完勝だ!

ガンツ　待ったかいがありましたか（笑）。

玉袋　あったね～。乾杯と完敗と完勝っていうダジャレも出るぐらい、この待ち時間もたまらなかったね。

ガンツ　そして五味隆典の勝利自体もか

この笑顔、待ってたぜ！

間もたまらなかったね

ガンツ　そして五味隆典の勝利自体もか

なり待ちましたよね。

玉袋　待った！　やっと俺たちの五味が帰ってきてくれたよ。お盆っていうのはご先祖様だけが帰ってくるんじゃねえ。五味も帰ってきた。うれしかったねえ。早起きして観たかいがあったよ。

ガンツ　ボクも今日は朝6時半に起きちゃいましたからね。

玉袋　それ子どもだよ。

ガンツ　ラジオ体操に間に合う時間ですよ（笑）。

玉袋　俺もそんな感じだよ。昨日、焼酎一本空けちゃって、起きれねえんじゃねえかと思ってたのに、ちゃんと起きるんだよな。俺は早起き嫌いだからゴルフやらねえけど、五味の試合のためならいくらでも早起きするよ！

ガンツ　楽しみで起きちゃう、夏休みの男の子に戻りましたよね。

玉袋　そうだよ。カブトムシ捕まるまえるために起きるんだよ。楽しみで楽しみで、寝てられねえんだから。

ガンツ　でも、今回の五味は楽しみというより、正直心配でしたよね。

玉袋　心配したよ。相手がタイソン・グリフィンだからね。渋くて強い相手だろ？　それに五味はスカ勝ちもあれば、ボカ負けもある人だからさ。もういいかげんボカ負け観たくねえし、北岡に負けたときみたいに「しゃあねえ」って、負けて物わかりのいい五味も観たくねえからな。

ガンツ　そうなんですよね。ここんところの五味は負けることに対して「しょうがねえじゃん」的な感じを出してたんですよね。そこが寂しかったんですよ。

玉袋　だからよ、前回のケニー・フロリアン戦なんかを観たら、「五味はもう終わっちまったのかな」って気持ちも正直あったよ。でも「まだ始まってもいねえよ」っていう、『キッズ・リターン』のミュージックが鳴り響いたよ！

ガンツ　試合前まではファンも「五味はもう終わっちゃったのかな」と思ってただろうし、五味本人も「俺、もう終わっちゃったのかな」っていう思いはあったと思うんですよ。

玉袋　カ〜〜ッ！　そういう話、聞いてるだけでこっちは鳥肌立つよ。でも「終わってねえぞ！」ってことを証明するために、今回はパッキパキに仕上げてきたんだろうな。

ガンツ　昔の自分に戻るために、相当ゲン担ぎもしてましたしね。

玉袋　してた。金髪にしてマッドカプセル（THE MADCAPSULE MARKETS）の曲で入ってきてな。あれなんだよ。あれでいいんだよ。

ガンツ　みんなあの五味を待ってたわけですからね。

玉袋　そうだよ。あの五味が観てえんだよ！　スカ勝ちして、あの金網をよじのぼってほしかったんだよ。

ガンツ　今回はよじ上りましたねえ。ひさびさに観る五味の勝利のパフォーマンス。

玉袋　夏場に金網によじのぼるのは、広島市民球場のスパイダーマンか、五味かって話だよ！

ガンツ　ダハハハハ！　『巨人軍は永久に不潔です』（笑）。

玉袋　これから風物詩だよ。ハラハラさせてくれるんだよな、あのよじのぼりは。コーナーポストよりケージは安定悪いからな。

ガンツ　でも、スカ勝ちしたら、やっぱりのぼらずにはいられないという。

玉袋　出初め式だよ！　俺たちの祭りだよ！　また勝ったあとのあの笑顔がよかったな。

ガンツ　五味の魅力はあの無邪気な笑顔ですよね。

玉袋　そうなんだよ！

ガンツ　我々、ホモ的要素がある変態プロレスファンは、スター選手の笑顔が好きなんですよ。

玉袋　そうだよ。あんな笑顔、普通の人にはできねえもん。

ガンツ　猪木さんにしても、前田日明、髙田本部長にしても、みんな笑顔がいいですからね。

玉袋　いいよな〜。サクちゃんもいいしな。みんないいよ。あの笑顔にほれてんだよ。このあいだの『kamipro（Special）』に載ったダナの高笑いもいいよ。最高だよ！

ガンツ　あれも相当無邪気な笑顔ですよね（笑）。

玉袋　あれ、赤ちゃんの笑顔だよ。スタジオアリスに飾っておくべきだよ！

ガンツ　五味が勝ったあと、そのダナもうれしそうでしたよね。ツイッターでダナは「GOMI is BACK!!」って書いてましたから。

玉袋　みんな待ってたよ。PRIDEが終わってから4年近くずっと待ってたんだから。

ガンツ　この勝利で五味自身もようやくPRIDEに対して吹っ切れるような気がしますよね。

玉袋　脱皮したんだろうな。

ガンツ　ここ数年の五味はずっと「俺はPRIDE王者だ」っていう思いに引きずられてきてたと思うんですよ。

玉袋　確かに。新しい目標がなかった。PRIDE経験しちまうと、『戦極』の会場じゃ燃えねえっていうのもあったんだろうな。

ガンツ　でも、UFCのあの雰囲気で勝つ快感を知ったことで、ようやくPRIDEじゃなく、UFCファイターになったんでしょうね。

玉袋　ようやく燃える五味になったよ。「判定ダメだよ、KOじゃなきゃ！」だよ。岡見（勇信）の前であんまり言えねえけどな（笑）。

ガンツ　今回はスプリット判定ですからね（笑）。

玉袋　でも、結果出してる岡見もえらい！　日本軍は負けてなかったってことだよ。このあいだの青木vs川尻でPRIDEが

椎名基樹
1968年4月11日、静岡県出身の42歳。本誌長寿連載コラム『サムライ三昧』でもおなじみ。毎日、WOWOWやスカパー！で格闘技を観るインドア派の変態。今回は夕方5時からの座談会に寝坊で遅刻！

玉袋筋太郎
1967年6月22日、東京都出身の43歳。子どもの頃から蔵前に通った変態プロレスエリート。PRIDE時代よりフジテレビの番組等で幾度となく五味を応援。今回は自宅で朝から気合いのPPV観戦。

堀江ガンツ
1973年9月14日、栃木県出身の36歳。当変態座談会の主宰者。PRIDE時代何度となく五味を取材したが、『戦極』でのラドウィック戦後なんだか疎遠に。今回はスカパー！放送センターで生観戦。

帰ってきた！俺たちの五味隆典変態祝勝会

ちまったのかな」って気持ちも正直あった

ガンツ　みんなあの五味を待ってたわけ

な。みんないいよ。あの笑顔にほれてんだ

このあいだの青木vs川尻でPRIDEが

終わったと思ったら、また五味が揺り戻したもんな。だから、今回の試合について青木や川尻のコメントも聞きたいよね。

ガンツ　影響を受けないはずがないですもんね。

玉袋　受けてるよ。五味だって青木vs川尻を会場で観てたんだから。そして、黙ってUFCで勝負したんだからな。

ガンツ　五味と青木や川尻っていうのは、直接闘ってなくてもお互いが影響し合ってるのがいいですよね。

玉袋　そうなんだよ。星の光を受けて、あっちもこっちも光ってるというね。それはあるね。直接対決じゃねえけど闘ってるんだよな。

ガンツ　かつての桜庭と田村だってそうでしたもんね。

玉袋　K—1とPRIDEだってそうだったんだよ。今回、五味が再び輝いたことで星が揃ってきて、それがまたスター・ウォーズで闘うっていうのが観たいね。そうなったらまたおもしろくなるな。

ガンツ　こっからが新しい物語のスタートですよね。

玉袋　……あれ、椎名のヤツ、ようやく来たよ。

〈※ここで椎名基樹、ようやく来店〉

椎名　すいませ〜ん。遅くなりました！

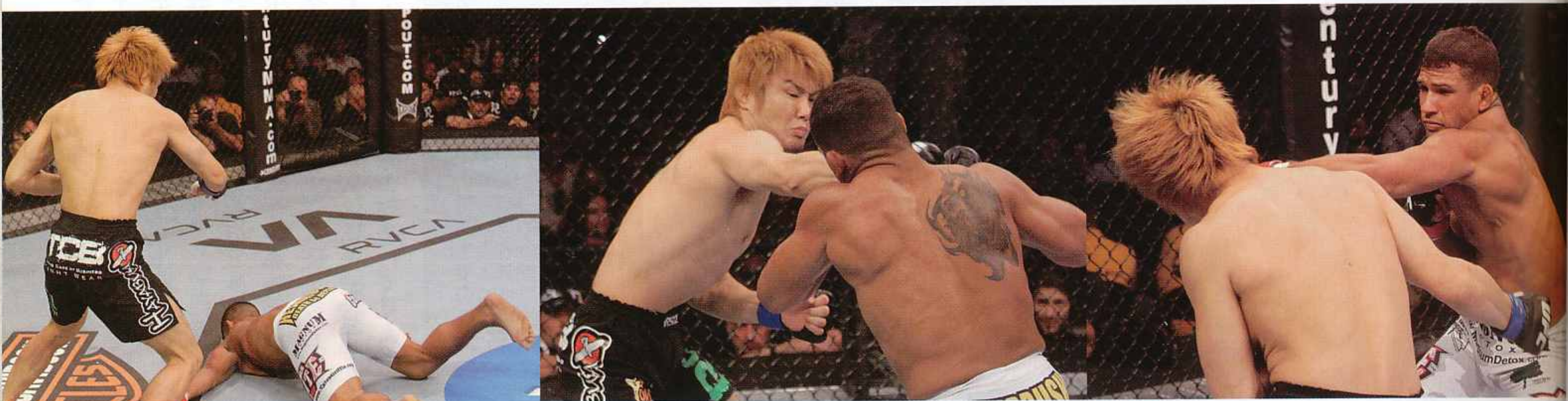
玉袋　（無視して）じゃあガンツ、今日の座談会はこれぐらいにしとこうか。

ガンツ　そうですね。もうずいぶんしゃべりましたからね（笑）。

玉袋　しゃべったよ。5時スタート予定で、もう1時間経ってるからな。

椎名　す、すいませ〜ん。

玉袋　あれ⁉　椎名来たのか。いまようやく座談会終わったところだよ。

椎名　申し訳ありません、すいません！

[8.1 UFC on Versus 2]
米国カリフォルニア州サンディエゴ・サンディエゴスポーツアリーナ

○五味隆典 vs タイソン・グリフィン×

(1R 1分4秒 TKO)

髪を金髪に染め、PRIDE時代のテーマ曲に戻し気合い充分の五味。強烈な右ボディブローで先手を取ると、右インローに返しの右フックを合わせアゴを撃ち抜く。そのままパウンド連打でTKO！ 見事な"スカ勝ち"でUFC初勝利を挙げた。

五味の試合を観るために朝9時からテレビを観る。俺たちの「月9」だよ！

玉袋　椎名が「40分遅れてくる」っていうからよ、40分間は待ってたんだけど、先に始めさせてもらったよ。

椎名　本当に申し訳ございませんでした。

玉袋　五味の試合観たあと、昼寝でもしちゃったのか？

椎名　いや、昨日徹夜だったんですよ。朝方寝ちゃったら五味の試合見逃すと思ってそのまま寝ないで観たら、やっぱり昼間熟睡しちゃいました。

玉袋　まあ、フリーの作家は午前中なんか未知の時間だろうからな（笑）。

ガンツ　月曜日の午前中にPPV観戦って、普通はありえないですよね（笑）。

玉袋　俺なんて朝9時からテレビの前に陣どっちゃってるんだから。これは俺たちの新しい「月9」だよ。キムタクとかそういうんじゃなしに、こっちはゴミタカの「月9」だから。

椎名　しかも朝の9時（笑）。

玉袋　これまで俺たちにとって月9のドラマなんて何も関係なかったよ。キムタクが出ようが武田鉄矢が「ボクは死にましぇ〜〜ん！」って言おうが関係なかったんだよ。

ガンツ　武田鉄矢が死のうが死ぬまいが関係ない（笑）。

玉袋　こっちの「月9」は「五味は死にましぇ〜〜ん！」だよ。これはいいぜ。じゃあ、あらためて乾杯だ！　五味が勝ったんだから、椎名の遅刻もすべて水に流そう。

椎名　すいませ〜ん！

玉袋　じゃあ、俺たちの五味勝利に乾杯！

一同　カンパ〜イ！

玉袋　で、椎名はどうだったんだよ。五味の試合を観て。

椎名　いやあ、あんな勝ち方をするとは思いませんでしたね。最後はインローもらいながら、返しの右のフックでしょ？　あれが凄かった！

ガンツ　あれが五味隆典の闘いですよね。

玉袋　そう、あれが五味だ！

椎名　ダウンさせたあとのメチャクチャなパウンドも、床の上でクロールしてるみたいでよかった（笑）。

玉袋　駄々っ子みたいでいいんだよ。

椎名　試合が短かったから、あのよくわからない英語訛りの実況も気にならなかったし（笑）。

ガンツ　「UFスゥィー」ですね（笑）。

椎名　秋山（成勲）のセコンド系解説はもっと聴きたかったけどね。

玉袋　魔王はテレビ出演のためにバッチリ日焼けしてたよな。

ガンツ　前日、日サロに行ったらしいですからね（笑）。

玉袋　俺が居間でUFC観てたら、たまたまおふくろが来てよ、秋山の顔見て「この人、ずいぶん顔に塗ってるね」って言ってたくらいだからな。

ガンツ　ダハハハハ！　シャネルズ（笑）。

玉袋　日焼けだっつーのな。

椎名　でも、秋山の解説ってけっこう的確だよね？

玉袋　いいポイントを話してくれてるんだよ。試合前から「ボディブロー」が五味く

んの調子のバロメーター」とか言ってるんだよな。

椎名　ホント、あのボディフックはポイントだと思う。五味は修斗の中蔵（隆志）戦のときから右ボディフックから左フックでKOなんですよ。あのコンビが得意なんだよね。

ガンツ　シュートボクセのルイス・アゼレードを倒したのもあのコンビネーションですよね。

椎名　だから五味がボディフック入れたとき「出た！」と思ったよね。

玉袋　「帰ってきた！」って感じだよな。

ガンツ　今回のUFC初勝利っていうのは、単なる1勝よりはるかに大きな意味があると思うんですよね。やっぱり五味っていい意味でお調子者だから、この勝利によって本気でUFC王座を獲りにいく気持ちになるんじゃないか、と。

玉袋　なってほしいぜ。

ガンツ　ケンフロ戦前の五味は、口では「BJペンとやりたい」とか言ってましたけど、本気でUFCのてっぺんを目指そうとしてないというか、心の中で「無理かな」みたいに思ってるのが透けて見えてましたからね。

椎名　今回のインタビューでも「なぜアメリカで闘うのか、自分でわからなかった」って言ってたもんね。

ガンツ　でも、今回の勝利で「まだ俺はいける」と思っただろうし、UFC王座奪取っていうのが、ホントの意味での目標になったと思うんですよね。調子に乗って、おだてられたらどこまでものぼっていく男だから。

今回の勝利で『あしたのジョー』の“どさ回りシリーズ”がやっと終わったよ！

玉袋　もう止まんないよ！

椎名　いくつも負けを経験して謙虚になってたじゃん。それでまた勝ったんだから、精神的にも強くなったんだろうなって思うよね。オヤジくさい意見だけど（笑）。

ガンツ　物語がようやく動き出した感じがありますよね。『あしたのジョー』でいうところの“どさ回りシリーズ”がようやく終わったという（笑）。

椎名　そうなんだよ！　あれも長かったもんね。暗〜い話が。

玉袋　落ちぶれてどさ回りしてたジョーが、今回ようやく口笛吹きながら泪橋に戻ってきたんだよ。口笛の代わりがマッドカプセルのテーマだよ。

椎名　五味自身はドヤ街に帰ってきたつもりはないだろうけどね（笑）。

玉袋　変態はいつも片思いなんだよ。五味はまだ“魔裟斗ギャル”みたいなのにキャーキャー言われてえのかな？　ホントに五味を応援してるのは変態だろ！って言いたいよ。

ガンツ　泪橋を逆に渡った男じゃないか、と。

玉袋　そうなんだよ！

椎名　でも、それを言うとますます離れていくから（笑）。

玉袋　俺たちだってよ、五味に華やかな世界で頑張ってほしいんだよ。でも、たまには横丁に帰ってきて顔を見せてほしいよな。ドヤ街に真っ赤なスポーツカーに乗ってきてほしいんだよ。で、俺たち“チビ連”は「ジョー兄ィが来た〜」って、スポーツカーを磨くんだよ。

椎名　ほかの知らないヤツが来たら、ホイール盗んじゃってね（笑）。

玉袋　五味は試合前に新しい車買ったって言ってたしな。

椎名　かなり無理して買ったって言ってましたよね。

玉袋　ランペイジ・ジャクソンなんかがすげえ車乗ってるの見てるだろうからさ、五味も1000万円、ヘタしたら2000万円ぐらいの買ってるんじゃねえかな。

椎名　マジで⁉

ガンツ　五味のファイトマネーの額を考えると、そのくらいいってそうですよね。

椎名　秋山も五味がどんな車買ったか興味津々だったもんね。

玉袋　じゃあ、『kamipro』でクイズやろうぜ。「五味が買った車は何？」っていうヤツを。

椎名　フェラーリなのかポルシェなのか……。

玉袋　「清掃車」って言ったら怒られるだろうな。

椎名　ダハハハハ！　ゴミだけに（笑）。

玉袋　こういう冗談言うと固くなっちゃうから、ダメ！　俺もわかってるなら言うなって話だけどな（笑）。でも、俺たちはこんなに五味が好きなんだぜ。

[8.1 UFC on Versus 2]
米国カリフォルニア州サンディエゴ・サンディエゴスポーツアリーナ
○岡見勇信 vs マーク・ムニョス×
（3R終了 判定2-1）
左ストレートで主導権を握った岡見だったが、2Rにムニョスのフックでダウン！ しかし、慌てず3Rを奪い返し2-1のスプリットで判定勝ち。悲願の王座挑戦へまた一歩近づいた。

椎名　ほかの知らないヤツが来たら、ホイ
んなに五味が好きなんだぜ。

ガンツ　でもホント、今回で五味は精神的に〝泪橋〟に帰ってきた気がしますよね。

玉袋　もう一回、ドヤ街の連中の夢を背負う気になってくれたかな。

ガンツ　いままでは「俺はそんなんじゃねえから」って感じだったじゃないですか。

玉袋　そのとおりだよ。でも、これだけ日本のファン、日本の変態たちが喜んでるんだから、俺たちの星になってほしいよ。

椎名　次の試合も楽しみですよね。

玉袋　これからはホント楽しみだよ。次の五味の試合も楽しみだし、青木だって刺激になってるだろうしな。

ガンツ　青木真也は自分が川尻を倒して日本一になったあと、また五味がまくってきたから、もっと上にいってやろうって気持ちになってるでしょうね。

玉袋　五味がUFCで勝ったんだったら、こっちはストライクフォースのベルト獲ってやると思ってるだろ。

椎名　獲ってほしいね。

玉袋　だから五味と青木のライバル関係はジェンカだよな。積み木を抜いて上げて、どっちが最後に上になるか、みたいな。そして最終的には二人が直接闘ってくれたら俺たちは幸せだよ。

ガンツ　いますぐとは言わないですけど、やっぱり五味vs青木は観たいですよね。

玉袋　そりゃそうだよ!

ガンツ　桜庭vs田村は実現してくれたのはうれしいですけど、やっぱりプライムタイム同士でやってほしかったという悔恨も残りましたからね。

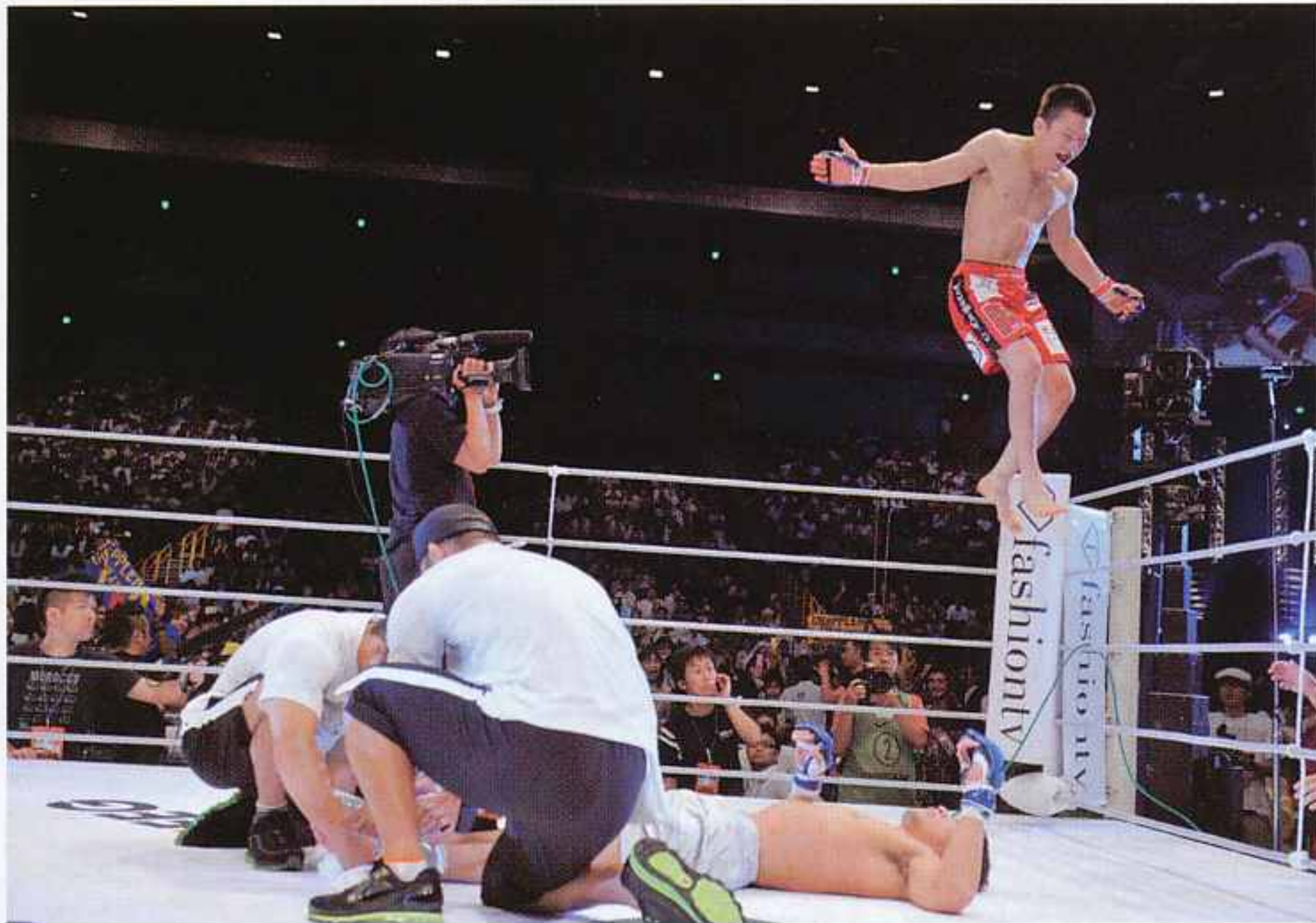
玉袋　言えてる。だからお互いがいい時期に観てえんだよ。

椎名　なんで実現しないの?　こんなに観たいのに。

玉袋　実現していいはずなんだよな。ボクシングにだって統一戦あるんだし。

椎名　そういうカードが実現したらお客は集まるし、お金は稼げるし、いいことばっかりなのに、なんで実現しないのって。稼いだ金をどう分けるかで揉めるならわかるけど、その前の段階だもんね。

玉袋　ボクシングのマニー・パッキャオvsフロイド・メイウェザーなんて両者のファイトマネー合計が100億円だって言われてるんだよ。それを五分五分でやるのか、6対4でやるのかで揉めてるわけだよ。メイウェザーは「6」って言ってるんだけど、パッキャオは半々を主張してて、「じゃあ、勝ったほうが『6』取るってことにしよう」とかって話だってさ。

椎名　そこから揉めてほしいよね。

7.10『DREAM.15』で川尻達也に秒殺勝利し、あの五味隆典のようにコーナーに駆け上がった青木真也。五味vs青木、新旧日本人エース対決が実現する日は来るのか?　観たいぜ!

パッキャオvsメイウェザーを日本のMMA再生の教科書にしてほしいよ!

玉袋　だから、「あいつがオレに恥をかかせた」的なつまんないことで揉めてほしくないんだよ。パッキャオvsメイウェザーが日本MMA再生の教科書になってほしいよ。

椎名　だって、それが大人の話ってヤツじゃないですか。

玉袋　妙な人間関係でこだわってて実現できなくなって旬を逃しちまってさぁ、ビジネスにつながってねぇ状況があるんだろうな。

椎名　なんか女々しいよね。

玉袋　やっぱプロモーターは選手間の感情のもつれなんかをブッ飛ばすビッグビジネス追求で「選手とファンに夢を」っていうスタンスが理想だと思うんだ。もちろんプロモーター自身が何食わぬ顔しながら「俺が一番夢を実現したい!」っていうヤツじゃないと、大きなビジネスにならないんだけどさ(笑)。

椎名　それが大人なんですけどね。

玉袋　で、そんな人間と選手と団体スタッフがみんなが腕にブレゲの時計巻いて笑ってなきゃなぁ。

椎名　だってこの前、青木vs川尻で「PRIDE最終章」みたいに言ってたけど、スッファに買われたあとの新生PRIDEがスタートしてたら、一番期待されてたカードは五味vs青木だもんね。

ガンツ　そうなんですよね。

椎名　それがなんでまだ実現してないの?って。アメリカだったら実現してるでしょう。

玉袋　なんだったら日本で観られなくても、感情よりもビジネスなアメリカで実現したっていいよ。そしたら、またこっちは早起きして観るからよ。

椎名　早起きは三文の徳!　これからの変態は朝型に(笑)。

ガンツ　北米のMMAが変態を健康的な生活にされるきっかけになるかもしれない(笑)。

椎名　アメリカじゃなくて、日本もライト級は強い選手揃ってるからね。

ガンツ　青木、川尻、菊野、北岡、廣田、横田、真騎士……。そして五味が復活したんだから、素晴らしいメンツですよ!

玉袋　ホントこれからが楽しみだよ。変態たちの夏は終わらねえな。新たなビッグサマーが来たよ!

椎名　それがビッグビジネスにつながればいいじゃん!

ガンツ　では、世界規模のライト級MMAスターウォーズ開戦を期待し、今日はお開きにしましょう!……と思ったら、今日はまだ終わらないんですよ。

椎名　まだ続きがあるの?

ガンツ　「俺たちの五味隆典変態座談会」はここで終わりですが、じつは今回、二本立てなんです。

玉袋　夏休みの映画みたいに変態座談会二本立てかよ。やっぱり「にっぽんの夏変態の夏」は終わらねえなぁ。

ガンツ　というわけで、第2部は74ページへ!

【10年8月2日/都内・『加賀屋』中野坂上店にて収録】

帰ってきた!　俺たちの五味隆典変態祝勝会

kamipro USTREAM
語ろう! アンデウソン・シウバ

“黒のファンタジスタ”
アンデウソン・シウバ
世紀の大逆転の陰にノゲイラあり!!

8.7『UFC117』で行なわれたアンデウソン・シウバvsチェール・ソネンのUFC世界ミドル級タイトルマッチ。
絶対王者アンデウソンが、ソネンのグラウンド&パウンド地獄で絶体絶命のピンチに陥りながら、
最終5ラウンドで三角絞めを極める大逆転勝利!　この神がかった闘いを受けて、
本誌は緊急USTREAM番組を配信! 本誌編集長ジャン斉藤と堀江ガンツで、アンデウソンを語りまくった!

撮影／Josh Hedges（UFC）　構成／堀江ガンツ

あの状況での新王者誕生を オクタゴンが許さなかった

斉藤　『kamipro』編集部の斉藤です。いやあ、メチャクチャおもしろかったなあ、UFCひゃくじゅう……あれ、なんだっけ？
ガンツ　117!!（笑）。確かにナンバシリーズ以外もUFCはイベントを連発してるからね。わからなくなってくる。ちなみに8月下旬にはもう『UFC118』が開催されるから。
斉藤　うらやましぃー（UFC PPV中継実況アナ調）。
ガンツ　ちなみに、さらにその次となる『UFC119』も、9・25『DREAM・16』と同日開催なのにすでに全カード揃ってます（笑）。
斉藤　ワハハハハハ！　でも、日本はこれからですよ。PUJIとの提携によって光明が見えてきましたし。
ガンツ　どうなるかはわからないけど、「存続」できることになったわけだからね。ちょっとこの事態がうまく伝わってないけど、じつはFEGってホントにヤバかったんだから。
斉藤　理由は複合的ですけど、1年くらい前から「○月消滅説」が飛び交ってましたよね。ファイトマネーの遅延や興行力の低下でマッチメイクもなかなか成立しづらくなって。
ガンツ　でも、今回の提携によってもう一丁、マット界を活性化させてほしいよ！
斉藤　では、『UFC117』に話を戻しますが、あらためて凄かったですね～！　鳥肌全部立った!!
ガンツ　いや、また凄いものを観てしまいました。とくにメインのアンデウソンvsソネンはとんでもなかった！
斉藤　神がかってますねぇ、アンデウソンさん。
ガンツ　絶対王者だけれども、毎回試合が〝問題作〟というか。善と悪が共存していて、試合によってどちらが出るかわからないような魅力があるよね。
斉藤　前回4月のアブダビ大会では、デミアン・マイアを小馬鹿にしたようなファイトを5ラウンド続けて、大ひんしゅくを買って。ダナ・ホワイトにさんざん怒られたんですよね。
ガンツ　絶対王者なのに「次にやったらクビ!!」って、最後通告ですからね。
斉藤　まあ、UFCに出資していただいたアブダビの皆さんの前で、あの試合ですから（笑）。
ガンツ　ダナは完全にゆでだこ状態ですよ！
斉藤　そして迎えた今回のタイトルマッチ!!　抜群におもしろかったですね。
ガンツ　まず、前回アンデウソンがなぜマイア戦でああいうことをやったかというと、試合前のマイアの発言にキレて、「失礼なヤツだ」ってことで、もっと失礼なことを返すっていう（笑）。
斉藤　相当失礼でしたよね。完全に実力を見切ったうえで、じわじわいたぶる。
ガンツ　そして今回もチェール・ソネンがもう度を超すぐらいにアンデウソンをこき下ろしてたんだよ。
斉藤　青木真也みたいに「刺しにいけと言えば、刺しにいきます」とか？（笑）。
ガンツ　ホントに言ってる。「アンデウソンの引退試合だ」とか「刺す」とか。
斉藤　それ、日本格闘競技連盟から意見書が届きますよ！（笑）。
ガンツ　それこそ人間性を否定するくらいのあらゆる挑発的な発言で事前の盛り上げには大きく貢献したんだけどね。
斉藤　試合前の下馬評ってどうだったんですか？
ガンツ　下馬評はさすがにアンデウソンだけども、でもマッチメイカーのジョー・シルバやダナは「もしアンデウソンが負けるとしたら、チェール・ソネンみたいなタイプだろう」って言ってたね。じつは俺も試合開始のちょっと前に、またイヤな予感はしたんですよ。

[8.7 UFC117 Silva vs Sonnen]
米国カリフォルニア州オークランド・オラクルアリーナ
UFC世界ミドル級タイトルマッチ
○アンデウソン・シウバ vs チェール・ソネン
（5R 3分10秒 腕ひしぎ三角固め）
1R早々にソネンの左ストレートを効かされ、それ以降、グラウンドで押さえ込まれ、打撃を浴び続けたアンデウソン。もはやこれまでかと思われた5Rに大逆転の腕ひしぎ三角固めが極まり一本勝ち！ 見事に王座を防衛した。

斉藤　それはどこらへんですか？
ガンツ　まず、アンデウソンの身体に締まりがなかったんだよね。
斉藤　あ～、確かに前回のデミアン・マイア戦のような、超合筋的な作り上げられた身体じゃなかった。
ガンツ　だから、これはちょっと調子悪いのかなって。
斉藤　それは試合後に発覚しましたけど、じつは肋骨をケガしてた。アメリカで武者修行中の石井慧とのスパーリング中にケガしたそうですけど。
ガンツ　その影響もあったんだろうね。対するソネンは充実しきってて、バッキバキに仕上げてて。
斉藤　そういう部分ではイヤな予感はあったっていう。
ガンツ　しかも1ラウンドでいきなり左ストレートが当たったでしょ？　あれがちゃんと効いちゃってたし。
斉藤　そのあとずっとグラウンドで押さえ込まれましたね。アンデウソンはレスリングが弱いわけじゃないんだけど……。
ガンツ　やっぱりソネンの押さえ込む力が凄いんでしょう。あのパウンドの波状攻撃、それから振りかぶってのヒジ！
斉藤　聞いてるだけでイヤだ（笑）。
ガンツ　俺が格闘家だったら、あんなふうにやられるのが一番嫌だよ（笑）。
斉藤　でも、あれっていわゆる〝塩漬け〟じゃないと思うんですよね。
ガンツ　あんなに激しくお漬物を漬ける人はいません（笑）。暴風雨でしょう。
斉藤　ヒジ、パウンド、グリグリをほぼ25分間受けてるわけですから！
ガンツ　だから、普通はもうああなったらおしまい。削られて、削られて、25分間の地獄が続くっていう（笑）。
斉藤　最終5ラウンドにアンデウソンがスリップしたのも、あれは効かされて足にきてた部分もあるんでしょうね。
ガンツ　あのスリップは「アチャ～！」って思ったよ。もう試合終了まで押さえ込まれて終わりだって。そしたら、まさかあんな大逆転が待ってるとは！
斉藤　最終ラウンド残り100秒足らずの絶体絶命の状況で、腕ひしぎ三角固めでアンデウソンの一本勝ち！　……あれ、ソネンの油断ですかね？
ガンツ　油断というか、グラウンドに持ち込んで安心したんだろうね。「これでKOされることはない」って。
斉藤　ところがまさかのサブミッションが待っていた。
ガンツ　あのとき、ソネンの暴風雨のようなパウンドがちょうどやんでたんだよ。あれはソネンが「もう大丈夫だ」って、ダメージを与えるのをやめたんだと思う。攻撃し続けるのって、もの凄く体力を使うし、ソネンのスタミナも限界に近かっただろうからね。
斉藤　あと、ソネンが上体を起こしちゃってたじゃないですか。あれは下からのヒジを警戒してたんでしょうね。
ガンツ　それもあったでしょう。4ラウンドに下からのヒジでカットされてるんだから。
斉藤　あのヒジはアンデウソンが狙ってましたもんね。だから4ラウンドのヒジが最後の布石にもなっているという。アンデウソンはそれまで200発以上のパウンドやヒジをもらってるんですよ。あそこで一本取っちゃうっていうアンデウソンの精神力、ファンタジスタぶりは凄いですよね。あんな流れのフィニッシュは見たことない。
ガンツ　ノゲイラvsミルコ戦以来の大逆転だよね。
斉藤　ホント、アンデウソンが勝ってよかったって思いましたよ。今回はソネンも凄かったけど、「最後にコケて終わりかよ」っていうドラマがないまま絶対王者

が負けて、新チャンピオン誕生になるのも寂しいなって思ってて。でも、それをオクタゴンが許しませんでしたね。

ガンツ　強いだけじゃなく、人間的な魅力がもの凄くあるのが、いまのUFCチャンピオンの素晴らしさだからね。

斉藤　あと、なんかアンデウソンvsソネン戦の直後に、堀江さんがツイッターで書いてた、ノゲイラとの絡みっていうのはどんなことだったんですか？

ガンツ　あれはね、やっぱり今回のアンデウソン大逆転勝利の陰にはノゲイラの存在があったと思うんだよね。

斉藤　そうなんですか？

ガンツ　うん。もともと試合前のソネンの挑発的な発言のなかで、じつはアンデウソンが一番キレたのが、ノゲイラのことを馬鹿にした発言だったんだよね。

斉藤　ほほう。なんて言ったんですか？

ガンツ　「アンデウソンは柔術黒帯とか言ってるけど、あんなノゲイラ兄弟からもらった黒帯なんていうのは、お子様ランチのおまけみたいなもんだ」とか。それだけじゃなく「ノゲイラなんて、単なるサンドバッグだ」とか言ってるんだよ。

斉藤　やっぱり意見書モノです（笑）。

ガンツ　それを聞いたアンデウソンがブチ切れたんだよね。「試合前だから俺についてはは何を言ってもいい。だけど、ノゲイラについて言うのは許さん」って。

斉藤　まあ、「おまえはデミアン・マイアに何をやったんだ」っていう話もありますけどね（笑）。

ガンツ　でも、発言に激怒するほど、アンデウソンにとってノゲイラは重要な人で、尊敬してるんだよね。

試合前ノゲイラを馬鹿にしたソネンを柔術で極めてみせた

斉藤　アンデウソンにとってノゲイラは恩人なんですよね。アンデウソンはシュートボクセ所属としてPRIDEに出場していたのが、途中で独立したことで政治的な関係でPRIDEに出場できなくなった。そういう不遇の時代に救ってくれたのがノゲイラ兄弟だったっていう。

ガンツ　ちょうどあの頃、アンデウソンに4人目の子どもができたんだよね。とにかく金を稼がなきゃいけない。だからシュートボクセとファイトマネーの取り分で揉めた部分もあったらしい。ところが離脱して干されたことで一切の収入が絶たれて、独立資金もかかるから、蓄えがすぐに底をついてしまった。そのとき手を差しのべてくれたのがノゲイラ。

試合前日の公開計量でアンデウソンは、ソネンとまったく目を合わせようとせず、この表情。戦前のソネンの発言に対する怒りを態度で示し、翌日の決戦はさらに盛り上がった。

斉藤　いい話だ！

ガンツ　当時、ノゲイラはブラジリアン・トップチームとは別にチーム・ノゲイラっていう自分のチームを持ってたんだけど、そことアンデウソンのムエタイドリームチームの提携みたいなかたちで一緒にやっていこうってなって、アンデウソンが韓国の『グラジエーター』に出場したときも、ノゲイラの尽力があって実現したらしいんだよね。

斉藤　いい話や！　というか、政治格闘技ハンタ～イ!!

ガンツ　ノゲイラが自分の人脈を使って、「なんとかアンデウソンの試合を組んでくれ」って動いたんだよ。だからお金もつきて、4人の子どもを食べさせなきゃいけなくて、アンデウソンにとって人生で一番キツい時期に助けてくれたのがノゲイラ。「彼がいなかったら、あの時点で自分は引退していただろう」ってアンデウソンは言ってるからね。

斉藤　そんなノゲイラを馬鹿にされたら、そりゃ怒りますよね。

ガンツ　だから今回、アンデウソンはミノタウロ・ノゲイラ柔術の道衣を着て、ノゲイラ兄弟から授けられた黒帯を巻いて入場してきたんだよね。。それで腕ひしぎ三角固めで逆転勝ちしたあと、ベルトと一緒に黒帯を掲げたんだよ。ソネンが「お子様ランチのおまけ」って言った黒帯を。

斉藤　まるでシナリオがあるかのような試合だ（笑）。

ノゲイラ兄弟から柔術黒帯を授けられ、満面の笑みを浮かべるアンデウソン。試合後、ブラジルの格闘技雑誌のインタビューでは「俺はノゲイラ兄弟に人生を捧げている」と発言していた。

ガンツ　あのボロボロにされても、決してあきらめずに最後に大逆転ってのは、まさにノゲイラの闘い方でしょ？　今回はアンデウソンの勝利であると同時にノゲイラの勝利でもあるんだよ。

斉藤　う～ん、素晴らしい勝利（笑）。

ガンツ　WOWOWでは試合後のコメントがカットされてたらしいけど、アンデウソンは最後に「柔術が自分を守ってくれた」って言ってたんだよね。

斉藤　ノゲイラ柔術の勝利でもあったわけですね。

ガンツ　だから、アンデウソンの周りの人が言うには、アンデウソンっていうのは、「自分の名声とかお金よりも、自分の信条とか家族と友人っていうのを一番大事にする。だから、逆に言うと人付き合いがあまりない」ってことらしい。

斉藤　変わり者なんですよね。

ガンツ　だから仲間内では「ナイスガイ」って言われるけど、ほかでは理解されないっていう。

斉藤　チェール・ソネンにボロクソに言われるのも、そういうのがあるからなんでしょうね。

ガンツ　そこがアンデウソンのおもしろさであり、魅力でもあるけどね。

斉藤　ひねくれた人間がストレートに感謝を表する。ノゲイラとアンデウソンは素晴らしい関係です。おまえら男だよ！

ガンツ　友情パワーですよ！

斉藤　『キン肉マン』ですか（笑）。

ガンツ　そういう友情パワーの物語も込みで、今回のアンデウソンvsソネンは超名勝負。

斉藤　こういう話を聞くと、あの試合をもう一回、見直したくなりますね。

ガンツ　オクタゴンに上がる前にアンデウソンとノゲイラが握手するところとかでまた感動するでしょう！

斉藤　それにしても、最近のUFCは凄いですね。去年はここまで凄い大会が続いてなかったですよね？

ガンツ　去年もタイトルマッチは名勝負連発だったんだけど、今年はタイトルマッチはもちろん、いろんな試合がことごとく強烈なインパクトを与えてくれたからね。

斉藤　全盛期のPRIDE同様、神がかってますよね。

ガンツ　かつてのPRIDEもいまのUFCも、あの場が奇跡を生んでる部分はあると思う。

斉藤　やっぱり、世界最高峰の選手が集まって試合すると、何かが起きますよね。ただじゃ終わらないというか。

ガンツ　超一流が集まる舞台だからこそ、奇跡が起こるんだよね。俺のなかでMMA3大逆転マッチは、ノゲイラvsミルコ、ノゲイラvsサップ、そして今回のアンデウソンvsソネンだけど、どれも舞台が神がかってるから。

斉藤　となると、次回のUFCも何かが起こるかもしれない！　ということで、ますます見逃せない!!

【10年8月8日／都内・kamipro編集部にて収録】

BJペン再起戦、ボクシングvsMMA実現!!
UFC118もヤバイよ!!

このところ、どうも時間が経つのが早いと思ったらUFCのせいだった。なにしろ大会が、見逃せない試合が怒濤のように押し寄せてくるのだ。

まずは8月1日に『UFC on Versus2』。五味隆典のビッグ・カムバックに大興奮し、岡見勇信の連勝に頼もしさが増した。その翌週、8月7日には『UFC117』だ。ロイ・ネルソンの奮闘に泣き、マット・ヒューズの新型チョーク（じつはレスリング時代から使っていた技だそうだが）に目を見張り、アンデウソン・シウバの神がかり的、もしくは悪魔的な大逆転勝利に腰を抜かした。

で、スゲースゲー言ってるあいだに、今度は『UFC118』である。開催は8月28日。この大会で注目を集めているのは、ランディ・クートゥアーvsジェームズ・トニーの一戦だ。

トニーはボクシングにおける、文句なしのビッグネーム。キャッチフレーズは〝ライツアウト〟、郷野聡寛が信奉していたボクサーだと言えば日本のMMAファンにも伝わりやすいかもしれない。戦績は83戦72勝（44KO）6敗3分2無効試合。メジャー団体IBFの世界ミドル級、スーパーミドル級、クルーザー級の3階級を制覇している。スーパーミドル級のタイトルを失なったのは1994年で、クルーザー級の王座を獲得したのが2003年。つまりトニーは、9年間不遇の時代をすごしながら表舞台に返り咲いてみせたのだ。

武器はパンチの見切りと当て勘。つまりは天才的なセンスである。一方でウェート調整に何度となく苦しみ、ドーピング検査で陽性となりWBA世界ヘビー級タイトル奪取が無効になったこともある。養育費の未払いで逮捕されたという報道もあった。9年という長い時間をかけての復活劇と、天才ゆえの自堕落ぶり。トニーは良くも悪くも、世間の耳目を引く男なのである。

そんなトニーが、UFCと契約した。しかも初戦の相手は〝ミスターMMA〟クートゥアー。話題性という意味では最上級のカードだ。試合に向け、トニーは「俺が4オンスのグローブで放つパンチがヒットしたら、殺人罪で刑務所行きになるかもしれない」「ボクシングが最強だと証明するためにここに来た」などなど威勢のいい言葉を連発。趣きとしては古式ゆかしい〝異種格闘技戦〟だ。

トニーのMMA参戦に、眉をしかめるファンは多いだろう。「格闘技はまたボクシングを食い物にするのか」「それが世界最高峰のMMA団体のやることか」と言われそうだし、ダナ・ホワイトだってトニーがDREAMやストライクフォースに出場していたらジョーク扱いしていたはずだ。

だが、UFCのブレイクは〝アスレチック・コミッション管轄による競技性の確立〟や〝世界最高峰の選手層とレベルの高さ〟ばかりでもたらされたわけではない。人気の引き金になった『TUF』は、ファンの感情移入を誘う〝キャラクター天国〟だ。正統派アスリートもいれば異端の個性派もいて、さらに言えば〝バカ〟や〝一発屋〟まで取り込みつつ王座をめぐるストーリーが展開していくのがUFCなのである。

トニーの参戦は決してUFCらしからぬことではない。PPVの契約件数も低いものにはならないのではないか。そして、この大会のメインではフランク・エドガーvsBJペンというライト級世界最強決定戦、究極のリマッチが行なわれることも忘れてはいけない。その〝本道〟が揺らいでいないからこそ、クートゥアーvsトニーも許容されるのだ。

アメリカにおいて、というより全世界で、ファイトスポーツとして一般的に知られているのはやはりボクシングである。MMAは勢いがあるといっても、まだ新興スポーツの域を出ていない。しかしUFCは、今回の試合でそのボクシングを侵食しようとしているのだ。MMA対ボクシングの異種格闘技戦。古臭い手法ではあるが、一般層へのアピール度は抜群だろう。マニアが嘲笑しようと、UFCはいままで以上に巨大で強固な〝帝国〟と化していく。（橋本宗洋）

写真／Josh Hedges（UFC）

『UFC118』
米国マサチューセッツ州ボストン
8月28日（土・現地時間）

対戦カード

［UFCライト級タイトルマッチ］
［王者］フランク・エドガー vs BJペン［挑戦者］
ランディ・クートゥアー vs ジェームズ・トニー

放送

WOWOW 8月29日（日）18:00〜

ソネンを柔術で極めてみせた
斉藤　そんなノゲイラを馬鹿にされた
われるのも、そういうのがあるからなん
【10年8月8日／都内・kamipro編集部にて収録】

青木真也

三男が長男を語る

「五味さんが勝ったことは凄くうれしい。そして悔しい」

文／橋本宗洋

8月2日、kamipro編集部別室では祝勝会が行なわれていた。五味隆典の『UFC on Versus 2』におけるタイソン・グリフィン戦勝利を祝うUSTREAM座談会である。

テーブルにはビールと寿司。夕方からの変態座談会取材ですでにベロベロの堀江ガンツ、ほろ酔いの僕、そしてシラフ（下戸）のジャン斉藤が、五味のこれまでとこれから、そしてグリフィン戦がいかに素晴らしかったかを語っていた。

そこへ突然、現われたのが青木真也だった。その直前に編集部で別の取材を受けていたのだが、五味勝利の座談会と聞いて、たまらず〝乱入〟してきたらしい。

「俺より五味が強いとか弱いとかどうでもよくて、嫁がかわいいんだよ（笑）」

いきなりそんなことを言って話をまぜっ返した青木だったが、彼の胸中は相当に想像しがいのあるものだった。「五味は五味、俺は俺」では収まらない。そうやって泰然自若としていられないところが青木真也という男のおもしろいところなのだ。

川尻達也戦の煽りVで、青木は「（PRIDEにおいて）五味選手が長男で川尻さんが次男、僕が末っ子」と語っている。青木にとって、PRIDEで輝いていた五味は見上げるしかない存在だった。スタッ

フから「五味のようになれ」と教えられてきたともいう。たとえ自分がどれだけ成長しても、兄が兄であることに変わりはない。全盛期を思わせる五味のKO勝ちに、青木はとてつもない刺激を受けていたのではないか。

だからこそ、座談会に登場したのだと思う。五味の話題で盛り上がっているということは、それを観ているのも五味のファンである。少なくとも、五味に興味がある人たちであり、一緒に五味勝利を祝うつもりで配信を観ていたはず。そういうところへ自分が入っていったら、もしかしたら"邪魔者"だと思われるかもしれない。それくらいのことは、青木の頭の中にもあったはずだ。それでも、青木は座談会に登場したのである。五味のことが気になるし、五味のことを語りたい。なんだかわからないが、いてもたってもいられない――。

青木は五味vsグリフィン戦を前に、知人に「やってくれそうな気がする」ともらしていたそうだ。座談会でも、こう言っている。

「僕は、(五味が勝つ)可能性があるってガチで言ってたんで。パンチが当たればバッていうね。"持ってる"から、彼は」

7月25日に開催された福岡でのトークイベントでも、青木は「格闘技にも"持ってる"選手と"持ってない"選手がいる。僕は"持ってる"と思いますよ。五味選手も"持ってる"んですよ」

『戦極』のリングで連敗を喫し、UFCではケニー・フロリアンに完敗した五味。一般的な評価は間違いなく下がっていたのだが、それでも青木の五味への評価、"持ってる"か否かの判断は変わっていなかったのだろう。だから青木は、五味の今回の勝利は「本気でありえると思ってましたよ。だから勝敗で浮かれることもないし。想定内ですよね。べつになんともないですよ。(五味の)印象はまったく変わらない」と言っている。

「ガチでしょ、あの人は。やっぱ人間、なんだかんだで追い込まれると強いですからね。やるしかないと思ってたはずですよ、今回。そういうときは全然違うっすから。ピリピリ感が違う」

その"追い込まれたときのピリピリ感"は、ストライクフォースからの復帰戦が川尻とのタイトルマッチになったときの青木が感じたものだったのだろう。だから、青木は五味の気持ちが手に取るようにわかったのだ。

五味の勝利によって兄弟である二人は初めてライバルになったのではないだろうか

といって、もちろん五味の実力に対して全幅の信頼を置いているとか、共感しているとか、同じ日本人として頑張ってほしいと思っているとか、そういう教科書どおりの気持ちを抱いているわけではない。「五味選手が勝ったのは、青木さんにとってもうれしかったんじゃないですか」と聞かれて、青木はこう答えている。

「うれしいけど、悔しい」

この感情が、まさに同じPRIDEという"親"から生まれた、五味隆典という"兄"に対する偽らざる心境なのだろう。

「(五味に対して)勝てって思ってますけど、負けろって思ってますからね」

兄であり、同階級ゆえ比較対象でもある五味に対しての青木の思いは複雑で、かつ深い。

五味のUFC初勝利によって、"兄弟"である二人は初めて"ライバル"になったのではないだろうか。

PRIDE時代は、五味のほうがはるかに上だった。五味はチャンピオン。青木は修斗の王者とはいえ、PRIDEにおいては"要注目のニューカマー"といった存在だった。しかし"PRIDE後"の時代、その立場は逆転する。DREAMの大黒柱を自任し、JZカルバンやエディ・アルバレスといった強豪を次々と下していった青木。一方の五味は勝ち負けを繰り返しながら『戦極』→修斗→UFCと渡り歩き、ファンをヤキモキさせてきた。しかしいま、ようやく両者ともに"世界トップレベルのライト級ファイター"として、同じ評価のモノサシの上に並んだのだ。

青木と五味が闘う日が来るのかどうか。それは誰にもわからない。五味はUFC、青木はDREAMと、いまはそれぞれの道を進んでいる。青木は、自らのスタンスをこう表現する。

「日本格闘技は俺が背負ってますよ。間違いないっす!」「俺はUFCには行かないですよ。それは断言する。笹原さんたちが白旗揚げたら行くけど、あの人たちがやり続ける以上、行かない」

それでも、いまの二人はまぎれもないライバルだ。絶対に比べられるし、観る者にすれば、たまらなく刺激的なストーリーになる。7月10日、川尻達也を秒殺した青木は、あらためて世界に通用する日本最強のライト級ファイターであることを証明した。しかし、それから一カ月も経たないうちに、五味がUFCで勝利。その存在感は一気に復活し、巨大化した。間接的なライバルストーリー、そのレースにおいて青木に並びかけたのである。いや、"瞬間最大風速"を考えれば抜いたといってもいいかもしれない。

そして今度は、青木の番だ。9月25日の『DREAM・16』、青木の出場は確定的となっている。そのマッチメイクがどうなるか、結果がどう出るか。五味というフィルターを通して見ることで、青木の次戦はさらに刺激的なものとなる。

「ガチで強い相手がくると思うんですよ。青木なら大丈夫だろうっていうのがみんなあるから。そうやってガチでやるのも僕らしいですよね。僕しかできないし、いましかできない。(五味が勝ったことを受けて)これはいいっすね、ライト級。9月、ガチンコだな、青木は」

座談会で、青木はそう語った。青木の試合を観るときに、五味の存在は欠かせないものとなる。同時に、五味の試合を観るときにも青木の存在は欠かせない。9月25日、青木が誰と対戦することになっても、そこには"青木vs五味"という意味がつきまとう。舞台は違っても、これから二人は常に闘い続けることになるのだ。それが、ライバルというものだ。

いま考えてるプランが実現したら今後大きな動きが出てきます

青木、五味の復活に続け!
“ミスター戦極”がいよいよ動き出す!!

北岡悟

青木真也が川尻達也を下し、五味隆典がUFCに初勝利。またしても大きく動き出した“黄金のライト級”。その二人と深い関係を持ち、復活が待たれる北岡悟はいま何を考えているのか? 現在、表舞台から“潜伏中”の北岡を都内某所でキャッチ。いまだSRCに出場していない“ミスター戦極”の心情に迫ってみた。

聞き手&撮影/堀江ガンツ　試合写真/乾晋也

今秋、“この顔”が帰ってくる!

五味選手とボクはけっこう似てるような気がするんですよ

――五味隆典選手が出場した8・1『UFC on Versus 2』はご覧になりました？

北岡　いや、観てないです。

――あ、観てないんですか。

北岡　まだ観てないんですよ。これ（XPERIA）で観られると思うんですけど、検索するのも面倒で。青木（真也）からどんな感じだったかは聞いて、だいたいはわかってますけど。

――青木選手はどんな感じだったって言ってました？

北岡　それは……青木さんのことをどうこう言うことになってしまうので、言いません（笑）。

――まあ、青木選手の目を通した話になっちゃいますからね（笑）。では、青木選手から試合内容を聞いて、北岡選手自身はどのように思われました？

北岡　結果に対してはべつに驚かなかったですよ。『ファイト&ライフ』でのボクのケニー・フロリアンvs五味隆典の話を読んでもらえれば、ボクのいまの五味選手評がわかると思います。ほかの人が言うように、別段寝技に難があるとも思わないし、スタミナについてや精神論みたいな話もボクは一切してないんで。

――では『ファイト&ライフ』参照ということで（笑）。

北岡　やっぱり、五味選手の得意な展開になれば超一流のものがあるわけだから。

――「ハマれば」という前提つきではあるけれど、そのときは世界でもトップの力を維持している、と。

北岡　そうですね。格闘技的には雑な言い方になるんで、そういう言い方をするのは自分ではあんまり好きじゃないんですけど、〝超必殺技〟があるわけだから。

――一発を持っているということは、UFCの上位クラスをKOする可能性というのは常に持っているということでもあるわけですよね？

北岡　そうですよね。ケニー・フロリアン戦でもそういう動きは出てたと思うし。

――逆に言うと、ハマらない可能性も多分に持っている？

北岡　まぁ、自分もそういうタイプだって言っても過言ではないから。それはなんとなくはわかるし、あとは対戦相手の問題もあるかとは思うんですよね。負けたあと、星を取り戻したくて無理矢理試合を受けていたりとか。

――確かにタイソン・グリフィンは自分の評価をもう一度上げるため、凄くアグレッシブに闘って、五味選手からKOを奪いにきてましたよね。

北岡　そうですね。タイソン・グリフィン選手の試合は2試合くらい観たことがあるんですけど、もともとアグレッシブな選手で、もうちょっと手をガチャガチャ出す石田（光洋）さんみたいな感じじゃないですか。相性が良かったのかなって。まあ、それは結果論ですけど。逆に言うとスタミナ勝負になったら、たぶんキツかったと思うし。あの選手を相手にそんな勝負をするのは相当難しいですよね。

――エンジンがかかってきたら大変なタイプですよね。

北岡　日本で今回の結果に喜んでいる人たちは、そのことをよくわかってない人もいると思うんですよね。

――こんなことを言うのもなんですけど、秒殺KOしたということが、イコール総合力で完全に上回っていたということじゃないわけですよね。

北岡　そういうことですよね。でも、いいじゃないですか。格闘技はズバ抜けたものだけで勝っちゃうことがあるからこそ、おもしろいわけで。

――だからよく「10回やったらどっちが勝ち越す」という話をする人もいますけど、MMAは同じ相手と10回やりませんからね（笑）。

北岡　そういうのって言いがちですけど、ナンセンスですよね。

――たとえ、10回に一回しか勝てなくても、その一回を最初に出せる人がトップに立てる人というか。

北岡　青木なんかもそういうタイプだと思うし。

――トップに立つ選手、チャンピオンになる選手は、みんなそういうものを持ってますよね。

北岡　集中力でそういうヒキが良くなるんでしょうね。自分自身もそういうのは感じますし。

――では、五味選手はここ数年そういう集中力が足りなかったとも思いますか？

北岡　いや、年イチくらいで出してますけどね。

――集中力がホントに高まるのは年に一回（笑）。中蔵隆志戦とか。

北岡　（ドゥエイン・）ラドウィッグ戦もそうだし。年イチだったらアベレージ的にはボチボチなとこなんじゃないですか？　ただ、祀りたてられてる部分があるから、そのギャップで賛否両論あるところだと思うし。

――やっぱりPRIDE時代以上のモチベーションを持つことは、難しいところもあるんでしょうしね。

北岡　あるでしょうね。ボクですらありますからね。

――確かにPRIDE王者になって以降の五味選手の気持ちって、ある意味、北岡選手が一番よくわかるんじゃないかな、とは思ったんですよ。境遇的に。

北岡　そうそう。青木と五味選手の話をしたとき「俺、けっこう（五味選手と）似てるような気がする」っていう話をしたら、青木が「似てないですよ」って言うから、もう切って捨てちゃったんですけど。「青木にはわかんねぇだろうな」って思って。

――五味選手がPRIDEで一気に頂点まで駆け上がったのと同じように、北岡選手も凄い集中力で『戦極』で駆け上がって、一つのものを作り上げましたよね。そのあとというのは、精神的にどうだったんですか？

北岡　無理矢理盛り上げようとしてましたよね。

――PRIDEがなくなったあとの五味選手もそんな感じでしょうね。

北岡　PRIDEがなくなったあとよりも、PRIDEのチャンピオンになったあとだと思いますけどね。年イチのアベレージになったのは、やっぱりそこからだと思うし。

――なるほど。北岡選手自身も『戦極』のベルトを巻いたあとは、チャンピ

08年に戦極ライト級GPを一気に駆け上がり、五味隆典をも秒殺した北岡悟。しかし、チャンピオンになってみてから、五味の気持ちがよくわかるようになったという。今度は北岡が復活する番だ。

オンを目指していた頃と同じように追い込んでいるはずなのに……あそこまでの集中力が出ない、という部分がありましたか？

北岡　ありました。ホントにそんな感じでしたね。

―義務感みたいな感じで、無理矢理気持ちを盛り上げて。

北岡　あと、やっぱり過信もあったんじゃないかな。「俺は一回あれができたんだから」って思う部分はあったと思いますね。

―でも、格闘技がおもしろいのは、たった1勝、たった一発のパンチで風向きが変わるんですよね。今回の五味選手もそうですけど。

北岡　全然違ってくると思いますよ。それが格闘技だと思うし。五味選手が仮にこのあと2連敗してリリースされても、あの1勝があるのとないのとでは全然イメージが違うと思うし。凄く大きかったんじゃないですか。これで2年間は生き延びられたと思いますよ。

―以前、北岡選手は「メジャーの1勝は、ほかの10勝にも相当する」って言ってましたけど、まさにそれを証明してますよね。

北岡　いまのUFCだったらもっと大きいかもしれないですよね。

―ファイターとしても、こういった大きな勝利のあとは、また気持ち的に乗っていけるものですか？

北岡　きっかけになる可能性はありますよね。

―そして北岡選手自身も、そういうきっかけとなる試合をつかむために、いま頑張ってるわけですよね。

北岡　そうですね。ちょっとケガしたせいで試合の予定がズレちゃったんですけど、それはそれで結果的には意味があったのかなって。上半期はずっと練習漬けで頑張ってきて、7月がお休みになってしまったって感じなんですけど。まぁ、詳しくはブログをご参照ください（笑）。

―いい潜伏期間にはなってると思いますけどね。

北岡　6月に（パンクラスで）試合はしたんですけど、結局、メジャーに出てなければ、世間から見れば潜伏期間みたいなもんですからね。

―でも、五味選手が復活して、青木選手のチャンピオンになって、あと"潜伏"していた北岡選手がまた出てくれば、ライト級も役者が揃うと思うんですけど。

北岡　ボクは去年の大晦日も出てませんからね。

―『戦極』からSRCに変わってから、まだ北岡選手は出場してませんけど、いまのSRCライト級はどう思いますか？

『戦極』の頂点に立った北岡だが、昨年8月、廣田瑞人に敗れ王座転落。さらにホルヘ・マスヴィダルにも敗れてトンネルに入ってしまった感があったが、ナッシュビル決戦で青木真也のセコンドを経験したことなどから、あらたな一歩を踏み出す決意が固まった感もある。

DREAMに出るとしても誰かの兵隊として出たくはない

北岡　う～ん、郷野（聡寛）さんが70キロに落としたことで、ボクが戻って1勝なりすれば、「郷野さんとやったらおもしろい」とか言ってもらえるとは思うんですけど……。

―3月と6月のSRCを客席から観ての感想というのはどうですか？

北岡　いろいろな選手を見てて強いな、とは思うし。頑張ってるな、とも思うし。自分が闘ったらどうなのか、とか。マッキー（真騎士）に俺らと闘っても余裕だみたいなことを言われるのは、さすがにムカつきはしますけど。「オマエ、組んだら一瞬で極めてやる」とか思いますけど。今年に入ってSRCという舞台で2試合、ちゃんとインパクトある試合をしているマッキーには言う権利があると思うし。逆に俺はそれに対して「なんだよ」って思ってても、言う権利はないとも言えるだろうし。

―それがプロの世界というか。

北岡　そうです。だからそれこそ自分が大きいところに出なくなって、取材がめっきり来なくなっても、それが当然だと思うし。逆に試合もないくせにデカデカと載ってる人を見て、昔はボク自身「なんだよ」って思ってたんで。それに自分がなるのが嫌だし。

―北岡選手が大きな舞台から遠ざかっているのは、いまいろんな意味で、自分を懸けられる状況にないということですか？

北岡　なんていうんですかね、いまのまま試合したら自分のために試合できないんですよ。ボク独り身なんで、自分のために試合しないと意味がわからないじゃないですか。

―なんのためにやるのか。闘う意味が見いだせない。

北岡　それは自分の甘えなのかもしれないけど、より強い自分や、よりいいパフォーマンスを出すためにこだわりたいのは当然だと思いますけどね。格闘家って、要はアーティスト的な面もあると思うし。だから納得できない状況でリングに上がりたくないんで。

―たとえばSRCフェザー級王者のマルロン・サンドロが9月のDREAMに出るという噂があるじゃないですか。

北岡　ああ、ネットで見ました。

―ということは、北岡選手がDREAMに出るということも不可能ではないわけですか？

北岡　サンドロがどういった経緯で出る話になったのかはわからないですけど、年末のように誰かの兵隊さんみたいな感じのことはしたくないんですよね。

―もし出るとしても、DREAMが憎いわけでも、SRCを背負うわけでもない、と。

北岡　そうですね。そういう感情が

―あそこに北岡選手が出場したら

―あ、そうなんですか。観たいです

って。

北岡　そうですね。考えてるプラン

されても、あの1勝があるのとない
たせいで試合の予定がズレちゃった
――『戦極』からSRCに変わってか
――北岡選手が大きな舞台から遠ざ
けでもない、と。

『戦極』という舞台は自分と前のスタッフで作ってきた自負がある

北岡悟

北岡　そうですね。そういう感情が一切ないですから。もし兵隊さんみたいに闘うんであれば、もっと意思の疎通が必要だろうし。青木はホントにDREAMのスタッフの方々とガッチリだから、そういう気持ちになって頑張ったんだと思うんですよね。でも、自分がそういう気持ちになれるかといったら違うと思うし、ましてや上が変わっちゃったし……。

――青木選手は「親が『刺しにいけ』と言えば……」とか言ってましたけど、北岡選手の場合は親が変わっちゃいましたからね（笑）。

北岡　親というか、管理人が変わっちゃった。

――管理人（笑）。

北岡　良くも悪くも『戦極』という舞台は自分と前のスタッフの方々で作ってきたという自負はありますけどね。

――じゃあ、たとえばの話、ファイター北岡悟個人として、DREAMという舞台はどう思いますか？

北岡　う〜ん、なんて言えばいいんだろう。『PRIDE武士道』プラス『HERO'S』みたいな。

――となると『PRIDE武士道』出場を目指していた北岡悟としては、魅力的な舞台ということですか？

北岡　日本のメジャー格闘技の伝統は引き継いでいると思いますよ。その意地も見えますし。それってとても大事なことだと思いますし。

――あそこに北岡選手が出場したらおもしろいだろうなっていうのは、多くのファンが思ってることでしょうしね。

北岡　ツイッターとかやってても「SRCに出て、また盛り上げてください」という声以上に「DREAMで闘うところが観たい」っていう声が多いことは多いんですよね。

――SRCライト級のトップどころとは、一通りやってしまったということも大きいんでしょうけどね。

北岡　いきなり廣田（瑞人）選手と再戦したりするのも、ボクはおもしろいと思うんですけど、なんかどうやら主催者の方にはあんまり響かないみたいで……。

――あ、そうなんですか。観たいですけどね。

北岡　それか、DREAMとSRCが一緒にライト級GPやれば盛り上がると思うんですけどね。そこに青木は出る必要はないと思うんですけど、でも出ちゃうだろうな、あいつ。

――出ちゃうでしょうね（笑）。そういうところが異常なんですかね、青木選手は。

北岡　やっぱり常軌は逸してますよね。このあいだの試合（川尻達也戦）も含めて思いました。これは本人も言ってましたけど、あの日の青木はボクに似てましたね。

――試合前から異様な集中力だったし、あのアキレス腱固めも含めて、北岡vs五味戦を観るようでしたよね。

北岡　試合後、控室に戻ってプレイバック映像を観たら、入場の顔からして俺に似てると思いましたからね。やっぱ、俺の映像とか観てんのかなって。

――試合に集中する、テンションを高めるいいお手本だったんじゃないですか？

北岡　そうみたいですね。そういうのはときどき気づきますね。思ったより俺のこと見てるな、とか。思ったより尊敬してるのかもな、とか思ったりすることはありますけどね。

――試合でそこまで気持ちを作ることも重要でしょうからね。

北岡　それを、あの舞台でやっちゃうのが凄いと思いました。でも、セコンドの八隅（孝平）さんに「オマエもやってて」って言われたんですよ。ボクが「凄いっすね、アイツ」って言ってたら、「オマエが『戦極』であういうのをやってたとき、俺もずっとそう思ってたから、オマエもやってたんで」って。

――ホントそうですよ。だから『戦極』でトーナメントに出てたときや五味選手とやったときの入場時の顔と、それ以降では、どこか表情が違いましたから。

北岡　違いましたよね。自分でもビデオで観て感じました。やっぱり練習でやってきたことや、普段からの集中力が全部出ちゃうんでしょうね。

――いまは、あのときのような集中力を出せるときを待ってる感じですか？

北岡　待っててもしようがないと思うんで、自分で作っていかなきゃいけないなって。この半年、練習漬けで頑張って、7月に1カ月休んだのもその準備段階なんだと思います。

――では、年末にかけて打って出る気持ちはある、と。

北岡　そうですね。考えてるプランがあって、それが実現すると「お！」って思うだろうし。そういうこと言うと、高瀬大樹さん的な口ぶりになるんでちょっと嫌なんですけど（笑）。それが決まれば、その後の自分自身にとってもいろんな動きが出てくると思うんで。

――それは、実現したらファンも喜んでくれることですか？

北岡　う〜ん、どんなことをやっても、喜んでくれるファンがいれば、文句を言うファンもいると思うんですよ。でも、自分としては実現させたいし、もう言い訳を作らない状況にしたいなっていう感じですよね。

――言い訳を作らない状況？

北岡　ボクは『戦極』が始まるときに、〇〇と××したんです。そのときもいろいろあって、もしこれで自分の格闘技人生がうまくいかなかったら、それが言い訳になっちゃうなって思ったんで。それは自分にも〇〇にもよくないと思って××したんですけど。そのときのことを思い出しますね、いまは。

――他人のせいにできない状況で、自分を追い込んで勝負したい、と。

北岡　ボクも30歳なんで、そんなに時間があるわけじゃないですから。これがあと10何年できるんだったら話は変わってきますけど、あと2〜3年だと思ってるんで。だからこそ納得いくような状況にしたいし、悠長にはしてられないなって思います。

――では、来るべく大勝負と、あの異様なまでの集中力の復活を期待してます！

【10年8月5日／都内・某所にて収録】

きたおか・さとる■1980年2月4日、奈良県出身。04年にパンクラスでデビュー。08年から『戦極』に参戦すると才能が開花し、戦極ライト級GPで優勝。09年1月には五味隆典を破り戦極ライト級王者となる。しかし、同年8月に廣田瑞人に敗れ王座転落。次戦は10.3パンクラス、ディファ有明大会で行なわれることが発表されている。168cm、70kg。

存続!!

FEGは崩壊寸前だった!?
中国投資グループPUJIと提携!!
アジア進出で再起を図る!!

K-1

電撃的に発表した中国の投資銀行PUJIとFEGの提携――。いまいち発表内容が理解できていない方もいらっしゃるかもしれないが、FEGにはここ1～2年、業績悪化による崩壊説が流れており、今回の提携によって建て直しの機会を得たのである。いったいPUJIとは何か、FEGに何が起こっているのか――?

元PRIDE運営会社代表が語る
“PUJI問題”とスポーツビジネスの今後

榊原信行

PRIDE経営権譲渡と今回のFEGの一件はスタンスが違います

7月16日に行なわれた記者会見で、中国の投資銀行PUJI CAPITALSと組んでSPV（特別目的事業体）を作り、世界規模で資金を集めるべく事業パートナーを募ることを発表したK-1、DREAMの運営会社であるFEG。このニュースを聞いたとき、DSEからZUFFAへPRIDE経営権が譲渡されたときのことを思い出した格闘技ファンも多かったことだろう。そこで本誌は、当事者であった元PRIDE代表である榊原信行氏にコンタクトをとった。現在、FC琉球代表としてサッカービジネスに携わる榊原代表は今回の一件、そして今後のスポーツビジネスをどう見ているのか？

聞き手／堀江ガンツ　撮影／笹井孝祐

――サッカー関係者として、ワールドカップの頃はかなり忙しかったんじゃないですか？

榊原　いや、僕が忙しいというより、一緒に仕事をしているFC琉球のトルシエ総監督が大変でしたね。

――トルシエさんは、ホントに毎日のようにテレビで観ましたよ。

榊原　日本vsデンマークのときは、朝まで日テレにいて、そのあとCXの『めざましテレビ』『とくダネ!』に出て、夜からはまたCXの『ワールドカップハイライト』に出てましたから。

――元代表監督として引っぱりだこでしたよね。

榊原　やはりトルシエが代表監督をやるまでは、日本をワールドカップの決勝トーナメントに導けた人はいなかったわけだから。本人としてもそういう経験をたくさん話せるし、テレビ局にとっても実戦を経験した人の言葉というのは非常に重宝されましたからね。よく頑張ってくれましたよ。

――そして今回のサッカーワールドカップによって、スポーツにおけるテレビの影響の大きさもあらためて感じました。

榊原　日本戦以外にも、まったく日本と関係ない国同士の試合まで地上波のゴールデンタイムで放映されてましたよね。僕もビックリして最初は「嘘だろう？」と思ったんだけど、多くの人が日本戦以外もちゃんとテレビで観ていたんですよね。

本来、格闘技が作り出さなきゃいけない構図がワールドカップにあったんですよ

榊原信行

――日本代表が活躍して熱が生まれたことで、ワールドカップ全体が気になり始めて観ちゃいましたよね。

榊原　これはPRIDE時代の格闘技にも通じるんだけど、やはり非常にレベルの高いなかで、すべてを懸けて闘う緊張感、空気感、迫力というのは、一般視聴者にも伝わるんですよね。だからナショナリズムを持たない国の試合でもハラハラできるし、充分感動を共有できる。格闘技が作り出さなきゃいけない構図が、じつはサッカーのワールドカップにあったんだよね。

――確かにそうですね。本来、格闘技はサッカーと同じくらいわかりやすいスポーツですからね。

榊原　サッカーよりわかりやすいでしょう。倒すか倒されるかで、そこに痛みが加わるから感情も伝わりやすい。だから本来、格闘技は国境を越えて世界に通用するソフトなんですよ。

――その世界に通用する可能性があるからこそ、先日、K―1を運営するFEGが中国の投資銀行と提携して、そこから資金を調達して世界展開するというようなことを打ち出しました。このニュースはもちろんご存知ですよね？

榊原　ええ、聞きました。事業パートナーとして上海メディアグループ（SMG）とも交渉しているという話ですよね。詳しく内情を知っているわけじゃないけど、これが本当にアクティブに動ける提携であるならば、考えられることだと思いますけどね。

――どういった部分でそれを感じますか？

榊原　やっぱり、いまあらゆるジャンルが目指していることでもわかるように、中国は巨大なマーケットなわけですよね。格闘技としても13～14億人とも言われる中国国民を取り込めるかどうかということは、非常に大きな意味を持つし、UFCなんかも当然考えていることでしょうね。

――おそらく格闘技ファンが今回のニュースを聞いて最初に頭に浮かんだのは、PRIDEの経営権が譲渡されたときのことだと思うんですよ。あの譲渡の前というのは、PRIDEも同じように投資会社の援助を受けたりとか、そういうことも模索してたんですか？

榊原　確かに模索はしてたし、そういう話もいくつかはもらっていました。ただ、なんていうのかな……僕らのときと今回の件とは、格闘技市場のなかのスタンスが違うんじゃないかと思いますけどね。

――スタンスが違いますか？

榊原　僕らのときは単純にお金が調達できればよかったということじゃなかったわけです。当時はまだUFCとPRIDEがしのぎを削り、そこにボードッグをはじめとした新興勢力が出てきて、選手引き抜きのために、骨肉の争いをしているような状況だったんですよ。

――格闘技界の秩序ができていませんでしたよね。

榊原　総合格闘技界にはコミッションがないなかで、僕はUFCとPRIDEが2大メジャーとして健全にいいライバル関係でいられることがベストだと思ってたんで、潰し合いのためにお互いがお金をつぎ込むみ、相手の足を引っぱることばかりを考えるという事態になってしまうのが、本当に嫌だったわけ。

――自分たちのイベントを高めるためではなく、ライバルを潰すために資金を使ってしまうことになる、と。

榊原　そうならないためには、きちっとし

市場をよみがえらせればいい」と思う人も

すよね。K―1はホントはおもしろいス

榊原　そうならないためには、きちっとした提携関係というか、オーナーであるロレンゾとフランクのフェティータ兄弟の下でPRIDEとUFCが共存できることが理想だと思ってたから。結果的にそうならなかったのは、本当に申し訳ないと思っているんだけれども。

――わかりやすく言うと、格闘技界が〝戦争状態〟にあったため、もし資金調達ができたとしても、〝自国の経済発展〟ではなく、〝軍事費〟に消えていた状況というわけですね。

榊原　それがいまや総合格闘技界は非常に狭くなっているわけじゃないですか。それでいて、日本の市場は過去のPRIDEやK―1のときのような隆盛はない。だったらアメリカのMMA市場ではなく、アジアを中心とした新しいマーケットを開拓していくというのは、それは非常に考えた上での選択だと思いますよ。この先、FEGが作り出すイベントが世界とコンテンツ対コンテンツで勝負できるところまでいくかどうかはわかりませんけど、そういう環境を作るための土台作りが今回の提携なのだろうと思うんだよね。

――海外と覇権争いをしていた当時のPRIDEと、生き残りのために新たなマーケットを求めるK―1（FEG）とでは、状況や目的が違うわけですね。

榊原　やっぱりFEGとしては、新しい資本を獲得する手段としても、そういうビジヨンを打ち出すことが必要だったんだと思う。

――資金援助を受けて、新規マーケットを開拓しないことには、日本市場も生き残れないわけですよね？

榊原　生き残れないでしょう。「いまのK―1やDREAMをさらに磨いて、日本

ZUFFAに経営権を譲渡することでPRIDE存続を図った榊原氏。アジア進出で生き残りを模索するFEGとはやはり状況が違う。

舌が肥えた日本のファンを満足させ市場をよみがえらせるのは難しい

市場をよみがえらせればいい」と思う人もいるかもしれないけど、これは非常に難しい。なぜなら、日本のファンは過去に世界最高のものをたらふく食べすぎちゃったから、目と舌が肥えてしまっているんだよね。

――〝あの味〟がみんな忘れられないわけですもんね。

榊原　目の肥えた日本のファンというのは、いまの海外イベントですら取り込めてないわけだから。たぶん日本のファンからすると、テレビを通じて観る海外イベントでも刺激が足りないと思うんだよね。

――試合のレベルはともかく、日本のファンに向けて作られていたPRIDEとは、やはり違いますよね。

榊原　だから、それこそサッカーのワールドカップのほうが、かつてPRIDEに熱狂してくれた日本のファンが求める世界観があったりするんだと思う。

――なるほど。それはそうかもしれないですね。

榊原　あの世界観をいま日本の格闘技界で作るというのは大変なことだから。まずは新たな市場を確保して、資金力や選手層を蓄えたうえで日本に軸足を戻さないことには、できないことだと思う。そういうことも考えての今回の提携なんじゃないかな。

――選手層という面でも、K―1もなかなか新たなスターが生まれない状況ですからね。

榊原　マンネリと言われることがありますよね。K―1はホントはおもしろいスポーツなんだけど。

――それこそ、誰にでもわかりやすいスポーツですよね。

榊原　わかりやすいし、世界中の人たちにとって一番取り組みやすいプロ格闘技でもあると思う。とくに中国の人たちには合ってるんじゃないかな。僕もPRIDEをやっている頃、中国市場を目指したり、中国から未知の強豪を発掘するために、レスリング協会の福田（富昭）会長とともにアジア選手権なんかを視察したりしたんだけど、中国という国はレスリングや柔道の競技人口が少なくて、レベルが低かったんだよね。

――組み技格闘技はあまり浸透してないわけですか。

榊原　だから「これは」という選手は見つけ出せずに終わってしまったんだけど、立ち技に関しては散打や中国拳法があるから、レベルはそれほど高くないけれどK―1に近いキックボクシングの興行があって四川省に行ったときに観たんですよ。だから立ち技の格闘技については、中国の人たちを魅了して、新たな人材を発掘できる可能性があると思うんだよね。

――MMAを理解するのには時間がかかりそうですけど、K―1ならばすんなりと受け入れられるかもしれませんね。

榊原　あと、これはあくまで僕がそうかもしれないと思った意見にすぎないのだけど、K―1は、中国ではいまのK―1ルールのようなものよりシュートボクシング

中国は巨大なマーケットなわけですよ

てしまうことになる、と。

みたいなスタイルのほうがウケると思うんだよね。寝技はナシだけど、立ち技は何をやってもいい、と。投げてもいいし、ヒジも解禁されたようなかたちに。

——拳法は、もともと関節技みたいなものがあるものですからね。

榊原　いまの日本格闘技界は刺激も少なくなっているし、それならおもいきってヒジも解禁すればいいと思うんだわ。だから僕自身も「立ち技で最も危険なルールで激しい闘いをする、そういう大会を開きたい」とドリームステージ時代は考えてもいましたしね。

——FEGが『HERO'S』でMMAに進出するなら、DSEも立ち技に進出するっていう話がありましたよね。

榊原　そうですね。ヒジを解禁したらTKOやドクターストップが増えるかもしれないけど、PRIDEのときも4点ポジションのヒザ蹴りを解禁して闘い方が進化したんだよね。最初は危険な場面もあったけれど、大会ごとに選手が対処法を研究して、グラウンドの膠着も少なくなった。だから立ち技系格闘技も、すでに確立されたものなんだろうけど、ヒジを一つ入れるだけであらゆる局面が変わり、観る側にとっても新しい刺激が生まれる可能性があると思うんだよね。選手にとっては最初は大変だと思うけど。

——でも、それを言ったらオリンピック競技でもルールが毎回コロコロ変わってますもんね。

榊原　アマチュアレスリングなんて毎回変わってるよ！　柔道もしょっちゅう変わってる。細かなところだから素人の我々にはわからない部分が多いけど。だから、その時代によってルールや着るものも変わっていっていいんじゃないかな。

——またビジネス的側面でいうと、今回FEGがこういうかたちになったということは、地上波テレビ放送の放映権料とスポンサー料を軸にした形態が限界にきた証明なのかな、とも思うんですが。

榊原　限界だと思いますね。K—1は1993年に誕生したので、あと3年で20周年じゃないですか。その間メディア環境は激変しているし、地上波の影響力と放映権料が落ちているなかで、これまでとは違ったビジネススキームが必要とされてきているのかもしれませんね。

——好視聴率が獲れたとしても、それだけじゃまったく解決しないわけですよね。

立ち技世界最強というコンセプトと、KOの迫力で人気を博してきたK-1だが、最近はマンネリ化が叫ばれている。PUJIとの提携による資金獲得で、新たな魅力を世界にアピールすることができるか？

亀田vs内藤をPPVでやっていたらどうなったのか興味がありますね

榊原　アメリカの格闘技界を観てもわかるとおり、PPVという環境がしっかりあることが、巨大なアドバンテージになっているわけだよね。日本はまだそこにいってないけれど、コンテンツに力があるときにチャレンジすべきだったと思うんだよね。たぶんPPVをやったら地上波とモメるよ。でも、たとえばボクシングの話になるけど、去年の亀田興毅vs内藤大助を地上波では出さずスカパー！でライブPPVにしたら、どれだけ売れたのか興味があるよね。

——視聴率40パーセントを超えた試合ですからね。それがPPVだったら、どうだったのか。

榊原　たとえば視聴料3000円でエンドユーザーが20万人いたら、単純計算で6億円になるわけじゃない。その収益をスカパー！とどうシェアするかは別として、たぶん地上波の放映権料より多かったと思うんだよね。地上波放映権料というのは、一番組で3億も4億ももらえる話ではないから。

——収益で考えると、日本のPPV環境であっても、PPVにしたほうがよかったかもしれない、と。

榊原　資金を得ることで考えるなら、かなり下がっている地上波放映権料をあてにするのではなく、そういった方法をとっていくことも考えられる。だからこの先で言うと、インターネットのライブPPVだったり、オンデマンド放送で観たいときにゴング・トゥ・ゴングで観るとか、ユーザーに有料で観てもらう習慣をつけることも考えられるかもしれない。もちろん地上波もプロモーションとしては大切なメディアだけど、何度も言うけど放映権料を考えたら、プロモーション的に割り切ることも考えられる方法の一つかもしれないですね。

——K—1は長いことタダで見せすぎたというのもあるかもしれないですね。

榊原　そうかもしれませんね。だから観客動員にも影響が出てしまっているようですし、どうしても観たい試合というのが極端に減ってきているよね。

——K—1ワールドGPも「決勝だけ観ればいい」という人が多いのかもしれない。

榊原　決勝もまあ……どうでもいいという意見があるようですね。

——どうでもいい（笑）。

榊原　僕は格闘技から離れちゃってるからかもしれないけど。いまK—1で誰が闘ってるのかも知らない。タダで観られる地上波放送でもファンの興味を惹けなくなるというのは、かなり危険な状況だからね。

——そういった日本格闘技界の状況があるなかで、五味隆典選手、秋山成勲選手、

榊原　だから、その努力は必要だよね。「僕

UFC王者に最も近い日本人ファイターといわれる岡見勇信。文化、言語の違いを乗り越えて海外で成功し、間接的に日本格闘技界を盛り上げることができるか？岡見に対する期待は大きい。

これから世界市場を求めるならば本拠地を日本に置かない選択肢もある

榊原信行

るなかで、五味隆典選手、秋山成勲選手、岡見勇信選手ら海外メジャーに進出する人も増えていますが、そういった状況についてはどう思いますか?

榊原　これからファイターになる人たちに夢を与えるという意味では、海外という凄く輝いている場所で日本人選手が活躍するというのは、大きな意味があるし、次のスターを生み出す原動力にはなるかもしれない。でも、日本人が本当の意味で海外で成功するというのは、かなり難しいことだと思いますけどね。

――日本とはあらゆる状況が違いますからね。

榊原　それを日本人ファイターたちは、どこまで理解しているのか。たとえば今回、サッカーでは川島(永嗣)がベルギーに行ったじゃない。彼は将来海外でプレイするために、何年も前から語学を勉強して、3カ国か4カ国語しゃべれるんだよね。本田(圭佑)だって海外でプレイヤーとコミュニケーションをとるのに、ブロークンだけど英語がしゃべれる。そういう努力も当然必要となるんですよ。だから、日本からラスベガスへ試合に行って、「また応援してください。頑張ります」って日本語で言っても、アメリカ人にとったら「なんなの?」って話じゃない。

――ましてやアメリカだと、英語がしゃべれてあたりまえですからね。

榊原　英語がしゃべれないというだけで、プロとして大きな資格を失なっているんだよね。だからヴァンダレイ・シウバもPRIDEがアメリカ進出すると決まった時点から一生懸命英語を勉強して、いまでは流暢にしゃべれると思うんだよね。

――全部英語でインタビューを受けてますね。

榊原　だから、その努力は必要だよね。「僕は英語がしゃべれないんで、通訳お願いします」なんて言ってたらダメ。ゴルフの石川遼くんみたいに『スピードラーニング』でマスターするとかね(笑)。

――やっぱり一口に「世界進出」といっても、語学をはじめとして目に見えない大変なことがあるんでしょうね。

榊原　格闘技界も楽天みたいに「英語しか使っちゃダメ」ってやらなきゃいけない時期なんじゃない? 社内では英語のみで日本語使用禁止にして。それくらいやってほしいね。日本の格闘技界には、ホントに気を吐いてほしいな。いまは自動車メーカー、電機メーカーなんかもそうだけど、日本国民1億2000万人だけに向けてものを作っても、なかなか立ち行かないんだよね。どうしても世界市場を求めていくしかない。それに円高というのは、いまの日本格闘技界にはいいことかもしれないけど、これだけ為替も変わってきているんだから、本拠地も日本に置かないほうがいいのかもしれない。

――いま拠点を海外に移している日本企業は多いですよね。

榊原　為替や税金の問題を考えると、いろんな選択肢があると思うんだよね。ユニクロさんなんかも、戦略が凄いじゃない。やはり成功しているところは、まったく違う異業種であっても学ぶところはたくさんあると思う。日本の格闘技というのは、コンテンツとしてはホントに世界に通用するものだと思うから、ビジネスとしてどう今後のビジョンを組み立てるかにかかっているでしょうね。

――わかりました。今日はありがとうございました!

【10年8月5日/都内・株式会社うぼん社長室にて収録】

FEGは存続に成功したのか!? それとも……!!

今回のFEGの選択は……!

美人トレーダー 若林史江のPUJIショック夏期集中講座

投資って何？　SPVとは？　そしてPUJIっていったいなんだ!?
7月下旬のFEGの会見記事では難しそうな経済用語が並び、
「?」の文字が飛び回ったが、ここで専門家であり人気&美人トレーダーの
若林史江氏にあらためて今回の投資の仕組みについて教えていただいた。
はたしてFEGの選んだ道は正しかったのか!?

聞き手／高崎計三　構成／松下ミワ　撮影／金山フヒト

——若林さん、今日はお会いできてうれしいです！

若林 あ、はい、よろしくお願いします。

——いやぁ〜、本やテレビで見るよりおきれいで！ お会いできてよかった！

編集担当 あの、そろそろ本題に……。

——あ、失礼しました！（汗）。じつは先日、K―1を運営するFEGが中国の投資銀行PUJIと業務提携を結んだと発表されたんですが、何しろ僕ら投資のこととか全然わからないんで、いろいろ教えていただきたいと思いまして！

若林 でも私、K―1のこととかあまりわからないんですが……。

——いやいや、全然大丈夫です！ 投資一般の話を教えていただければと思ってますんで。さて、まず今回の提携なんですが、全体のかたちとしてはどういうことになるんですか？

若林 まず「プロジェクトファイナンス（PF）」と呼ばれる形式をとったんだと思います。

——PF？ PWFなら知ってますけど。

若林 （無視して）普通は、企業がお金を金融機関から借り入れようと思ったら、その企業の全体の信用性を試算して借り入れを行ないますよね？

——普通に銀行とかからお金を借りる場合ですよね。

若林 これをコーポレートファイナンス（CF）といって、信用力のある企業がこれを行なえるわけです。ただ、そうでない企業だと、それができない場合もありますよね。ちょっと小耳に挟んだんですが、FEGはこのところ資金繰りが大変だったんですよね？

——あ、挟まれましたか（笑）。会見で谷川貞治EPも苦境を告白してましたね。

若林 では、そういった企業はどう資金調達をすればいいのかという問題になります。銀行などがお金を貸してくれないとなると、借金だけが膨らんで倒産する企業がほとんどなんです。

——ちょっと待ってください！ FEGは倒産してしまうんですか？

若林 いえいえ、安心してください（笑）。その企業が、ほかが持ちえない「見えない資産」を持っていた場合、賛同してくれる投資家がいれば事情が変わってくるんです。

——見えない資産？

若林 通常、資産とはお金や証券のことを言いますが、たとえばFEGならばいままでに蓄えたコンテンツや大会運営のノウハウなどを持っていますよね。その資産をみすみす潰してしまうのは得策じゃない。ここで出てくるのがPFという形態です。

——は、はあ……。

若林 PFはCFとは違って、信用力がなくても賛同してくれる投資家さえいれば、借り入れ（資金集め）を行なうことができます。ある特定の事業から上がる予想収益やコンテンツ、ノウハウを基礎（目的）に「投資」が行なわれ、担保になっているのは、その特定事業の資産すべてになります。

——ふむふむ。

若林 投資家は、信用性や回収性というよ

り、将来上がるであろう収益に投資をすることになるのです。

——利益を見込んでの先行投資というわけですね。

若林 そうです。たとえば通常、銀行がある企業に融資をした場合、銀行はその金銭を回収したうえで金利で儲けを出すわけですよね。だから企業の信用性が重視されるんですが、FEGのケースでは、重視されるのは現在持っているK―1コンテンツの今後の展開への期待となるわけです。

——K―1の人気が出て、イベントなどの収益が上がれば投資家の利益にもなるということですね。FEGにはどんなメリットがあるんですか？

若林 このPFという手法をとると、大雑把な言い方になっちゃうかもしれませんが、借り手（FEG）は債務全額の返済責任を負わないというメリットがあるんです。簡単に言うと、仮にFEGに投資銀行が投資をして、FEGが失敗に終わったとしてもFEG側に支払いの義務はなくて、投資家の自己責任となるわけです。

——ええっ！ それはFEGにはいい話じゃないですか！ でも逆に言うと、投資家にはリスクが大きすぎませんか？

若林 そのとおりですよね。ここで、SPVというものを用いるわけです。

——SPV。会見でもその言葉は出てましたね。

若林 SPVというのは特別目的事業体（SPECIAL PURPOSE VEHICLE）のことで、オリジネータ（資産保有者＝この場合はFEG）とは別に、新たに設立される別会社です。

——いまは「SPVを設立する」としか説明されていないのでイメージが湧きにくいんですが、これにもたとえば「K―1〇〇」とかみたいな名前がつくことになるわけですよね？

若林 もちろんそうでしょうね。そうなったら、皆さんにももっとわかりやすい存在になると思います。

——このSPVが、FEGに代わってK―1を運営するということですか？

若林 いえ、SPVとは証券化やPFをする際のペーパーカンパニー的な器約として設立されるものなんです。だから、事実上はSPV自体が大会を開いたりK―1を運営していくということではありません。FEGがコンテンツやノウハウなどの「見えない資産」をSPVに移行するかたちにして、大会の運営はSPVからFEGに委託するというかたちになるんじゃないかと思います。もちろん、このあたりはFEGとPUJIの契約がどうなっているかによるので、細かいことまではわかりませんけど。

——なるほど。では、大会なりコンテンツから生まれた利益はどうなるんですか？

若林 SPVは、特定の事業によって得られる収益から、調達金利や必要なコスト等を差し引いて残った利益に対して、課税されずに投資家、あるいはオリジネータに還元しなければならないんです。だから、SPV自体は常に収支ゼロという状態にしておかないといけないんですね。

——儲けたぶんは全部、投資家かオリジネータに配分しないといけないわけですね。

7月下旬に行なわれたPUJIとFEGの提携発表会見。PUJIのマイケル・チャン氏からは「世界中から200〜300億集めます」という発言が飛び出したため、みんなビックリ。その真相は若林氏の解説で！

美人トレーダー

若林史江の

PUJIショック夏期集中講座

若林　その配分の内訳も契約次第ですけどね。だからSPVにする最大のメリットは事業がうまくいった場合には、多くの利益を得ることができることでしょう。わかりやすく言うと、村上ファンドもコレに似た形式を用いていました。投資家は村上さんの投資手法と頭脳に投資をし、リターンを得ていましたが、失敗に終われば投資家の損失になっていたわけです。

――一つわかりにくいのは、なぜSPVをあいだにかます必要があるのかということなんです。PUJIと提携するにしても、「FEGへの投資」を募るというかたちではダメなんでしょうか?

若林　それだと、もし仮にFEGに負債があったとしたら、投資家はその負債にまで投資をしたことになってしまいますよね。それだと投資家も敬遠するでしょうし、最初にご説明したのと同じようにFEGの信用性も問題になってきます。

――「見えない資産」だけを持った別会社＝SPVに対しては、投資家もお金を出しやすいということですね。

若林　そうそう。あと、オリジネータに倒産リスクがある場合、そのリスクから投資家を守らないといけないですよね。そのリスクを避けるため、資産を別に移し別会社＝現状ではSPVを作ったわけです。まぁ、隠すためともとれますが(笑)。また、経営ノウハウはPUJIが提供(手助け?)するわけですから、さらに投資家にとってはよりよいものになるわけです。

――えーっと、この制度は倒産しそうな会社のためのものということですか?

若林　いえいえ(笑)、そういうわけじゃないですよ。そもそもその事業(今回でいえばFEG)に賛同する人がいなければこの形態はとれないわけですし。その名のとおり、効率よく「目的」を達成するための事業会社ということです。今回でいえば、厳しいFEGの状況を打破し、効率よくするものといった感じでしょうか?得意分野であるお金や経営ノウハウをPUJIに、コンテンツなどをFEGがSPVに持ち寄るといった感じです。

――なるほど、また安心しました(笑)。

若林　もっと言えば、FEGのままでは投資家、とくに何も知らない海外投資家は集まりにくいけど、別会社にその資産を置き、「コレだけいいものがあるから投資をしませんか?」と言うほうが印象がいいということなんです。

――逆に言うと、この仕組みが回り始めたら、FEGが倒産することはない?

若林　そういうわけでもないですよね。FEGはFEGで単体の運営は続けていかなければならないわけですよ。社員がいれば給料も払っていかないといけないですよね。SPVの仕組みでお金が入ったとしても、かかる経費がまかなえなければ、倒産という事態は起こりえますよね。それに仮にFEGが何かほかの事業を展開していたりした場合、その影響で倒産するということもあり得ます。それもほかの会社と同様、ということですよね。

――全日本女子プロレスが不動産やサイドビジネスの失敗で倒産したという例もありましたからね。さて、海外投資家についてなんですが、今回、PUJIが中国の投資銀行だということで、「K―1が中国のものになってしまうのではないか」と心配しているファンも多くいるんです。

若林　そうですね。すでにPUJIは中国のメディアグループと話をしているようですし、もちろんこの地域が強いとか弱いとかはあるでしょうけど、基本的には興味さえあれば、世界中の投資家に対して開かれた話だと思いますよ。集まるかは別にして(笑)。

――この投資というのは、たとえば「K―1ファンド」のようなかたちでファンも参加できるものになる可能性もあるんでしょうか。熱心なK―1ファンのなかには、自分に協力できる範囲なら参加したいという人もいるみたいなんですが。

若林　今回の発表で、「証券化」という言葉は出てきていますか? たしか、私が見た範囲では見かけていないと思うんですが。イベントを証券化するという話が出ているとしたら、一般向けのファンドも視野に入れているということだと思うんですが。

――いや、見ていないですね。ただ、会見で発表された内容はあまりにも概略という感じだったので詳細はわかりませんが。

若林　そうですか。でも可能性はあると思います。PUJI側が小口を取り込みたいか否かといったところでしょうか。ただ、いままでにもアニメファンドとか映画ファンドが売り出されて話題になったことがありますけど、利回りが出たことなんてほとんどないんですよ。

――ええっ! ないんですか?

若林　ええ、ほとんど聞いたことがないです。利回りはほとんど出ない例が多いんです。ただ、ファンにとってはグッズがもらえたりだとか、そういうメリットのほうがうれしかったりしますよね?

――そうかもしれません。とくにアニメなんかだと。

若林　だから、うーん……K―1の場合はどうでしょうね。いずれにしてもFEGとPUJIがどうしていくかは、契約次第、これからの話し合い次第だと思いますね。お互いが最大限のリスク&リターンを併わせ持っているわけですから、何か不

PUJIとFEGによる事業の展開方法

この図は会見資料をもとにしたFEGとPUJIに関するお金等の流れを表わした図。SPVでは200～300億円の資金を調達し、将来的には世界中にK-1やDREAMのノウハウを展開していくことが発表されたが、具体的なことが語られていないだけに、どこまで実現するかに注目が集まる。

事業パートナー
投資
SPV
［特別目的事業体］
アセット・マネジメント
業務運営委託
FEG
Fighting&Entertainment Group
現地運営会社
市場開発・現地開催
Asia / Oceania Markets
現地運営会社
市場開発・現地開催
Europe / Middle East Markets
現地運営会社
市場開発 現地開催
North America Markets
現地運営会社
市場開発 現地開催
Africa Markets

“World Cup” 開催

一致なことがあれば、PUJI側からの資金の引き上げ等はシビアでしょうね。たとえばFEG側がとんでもない、常識で考えられないようなことをしてしまったら、「お金は引き上げますよ」ということになるでしょうし。

――そこもお聞きしたかったんです。もう一つファンが心配していることに、「投資家にマッチメイクまで介入されてしまうんじゃないか？」という点があります。

若林　まあ、あるでしょうね、それは。

――あるんですか！

若林　「お金を出すから、ウチの地元で大会をやってくれよ」とか、逆にPUJI側が投資してもらうための材料にする場合もありますよね。自分の国の選手を重用するようにプレッシャーをかけてくることも考えられなくはないと思います。だけど、そのためにK―1の人気が下がってしまっては本末転倒ですし、格闘技ファンが何を求めているかということが一番わかっているのがFEGであり谷川さんという方なんだろうと思いますから、そこはある程度任せるんじゃないでしょうか。

――なるほど。

若林　でも原則として、お金を出す側というのは立場が強いんですよ。FEG側としても、一番怖いのは資金引き上げということになりますからね。だから今後、国内ファンが求めるままに進むかどうかは不透明です。

――うーむ……。

若林　ただですよ、言い換えれば、どこまでかはわかりませんが、お金を出す側というのはリターンしか見ていないわけですよ。その意味ではどんなマッチメイクをしようが、利益が出ていれば関係ないわけで、谷川さん主導の体制はしばらくは続くと思いますけどね。まぁ、でもホント契約次第ってところもあるかな……。

――運営を委託されている以上、確実に利益を出さなければならないわけですよね。

若林　そうですね。だから谷川さんの立場はいままで以上にシビアなものになってくるとは思いますね。それと、今回はメディアが投資に名乗りを挙げているということでしたよね。そこが決まって軌道に乗った際には、相手方の視聴率ありきの交渉が出てくる可能性は否めないかもしれません。

――すべては状況次第ということでしょうが、さらにファンが心配しているのは、「これってK―1の身売りではないんだよね？」ということでもあります。

若林　SPVという形式をとっているのはそういう部分でもありますよね。PUJIは今回、200億円の資金を集め、投資をするという報道があったみたいですけど、仮にFEGの株式をそのお金で買うということになると、これは買収、身売りということになってきますよね。通常、株式というのは3分の1以上を持つと株主総会での否決権が生まれたり、半分以上を持つと重要な決定権が生まれたり、3分の2以上を持つとほとんどの決定権を持て

お金を出す側は強い。FEGが一番怖いのは資金引き上げということ

美人トレーダー 若林史江の PUJIショック夏期集中講座

「K—1」というものを存続させるには一番いいかたちだと思いますよ

ることになるわけです。そうなると乗っ取りのようなかたちになってイメージも悪くなってK—1の事業にも傷がついてしまうし、FEGの不良資産までも買い取るかたちになってしまうわけですから、SPVというものをかませたということだと思います。だからいまのところ身売り、乗っ取りというかたちではないですね。

——買収とは違う、と。

若林 よく「ハゲタカ・ファンド」っていう言い方をしますよね。表向きは事業提携と言いながら、結局はいいところだけ抜かれて捨てられるっていうことなんですけど、こんなふうにSPVを作ってやっているということは、じつはハゲタカだったっていうことはないと思います。PUJIとしては本気で事業展開をして、利益を上げようと思っているんだと思います。というより、ハゲタカは通常、企業を買収したあと、解散させても利益が残るようなものをお金の力で買うわけです。バイヤーみたいなものですね。安く買って高く売るみたいな。転売して利益が出るような〝見える〟資産価値がない場合はあまり考えられないかも知れません。

——なるほど。結局、いろいろ総合すると安心していいのかどうか……(笑)。

若林 逆にどういうふうになってほしいですか?

——そりゃあやっぱりK—1が安定した成功を収めて、できればFEGも谷川さんもいまのような状態で存続するのが望ましいですよね。

若林 だとしたら、「K—1」というものを存続させるのには一番いいかたちだと思いますよ。

——ホントですか?

若林 FEGという会社の倒産リスクを減らして、K—1というブランドを存続させるという意味ではいいかたちですよ。たとえば同じだけのお金をもらうにしても、FEGが本当にどうにもならなくなって、「もうお手上げです! お願いだから誰か買ってください!」と言って資金調達を行なうのと、こういう仕組みを使って行なうのとでは全然違いますよね。現在、実際にわかりにくいわけですし(笑)。そういうことだと思いますよ。

——ただ、PUJIが思っていたほど投資が集まらなかったとしたら、そのときが本当の「ダメ」になるわけですよね。

若林 そうですね。ただ投資が集まらないというよりは、PUJIはとりあえず「200億円集めますよ!」と公表しているわけですから、ある程度の目星はついているかと。そのうえで今後、企業価値を1000億円にまでしていきたいと言っている、と。こういう場合、何年かに一度契約の見直しが行なわれますから、その時点でPUJIの思う条件に達していなかった場合に契約解消、SPVも解散ということになりますね。

——そうならないようにしていかないといけない、と。

若林 ただし、たとえばそれが20年後に来たとしましょう。その20年間に今回の仕組みで得たお金で、FEGはもう潤沢な資産を残しているかもしれない。そうすればこの仕組みが解消されたとしても、その先の心配は減ることになりますよね。そういうことも考えられます。でも私は、「いいじゃない、身売りでも」って思っちゃいますけどね。今後もK—1が変わらず観られるのであれば。だってこのままだったら、本当に観られなくなっちゃうかもしれなかったわけでしょう?(笑)。

——ええっ! いや、格闘技ファンはやっぱり身売りは避けてほしいと思ってますよ。たとえば中国の会社に売られて、大会が基本的に中国国内でしか開催されないとなったらイヤじゃないですか。いまの仕組みでもそれを心配してるファンは多いんですよ。

若林 ああ、そういう心配をしてるんですね! まあでも、現状ではそれはないんじゃないかなあ。やっぱり日本での観客動員とかを考えたら、それをあっさり捨てることはしないでしょうしね。海外に運営会社を設置していく計画は発表されていますから、海外での開催が多くなったり、そこで発掘した選手たちが多く出るようになることはあると思うんですよ。それは競争原理が生まれて、投資家にとってもいいことになりますから。

——そうなって、世界的に盛り上がるようになれば理想ではありますけどね。

若林 でもやっぱりね、中国企業がからむようになったことに対するアレルギーがある人も必ずいるだろうし、そこで民族意識を刺激されてる人もいると思うんですよね。いまはどの業界でも中国マネーの力が凄いですから。

——そういうこともあるでしょうね。

若林 そう。いまはFEGといった特定の企業だけじゃなくて、日本経済が中国に乗っ取られるんじゃないかという状況ですからねえ。

——ああ、FEGどころの騒ぎじゃない、と(笑)。

若林 それに、そもそも金融の世界というのは汚い部分も確実にあるし、奥の深いものなんですよ。いまのかたちのままではないだろうと言いましたけど、転売という、ハゲタカと呼ばれる行為が起きる可能性だって、将来的にはなくはありません。FEG自体が苦しくてK—1の権利を売ってしまうこともなきにしもあらずです。大事なのは先ほども言いましたけど、このかたちで回っているあいだに、FEGがしっかりと力を蓄えていくことだと思いますね。

——結局はそこにかかっているわけですね。今日はありがとうございました!

【10年8月3日/都内・TOKYO MXにて収録】

わかばやし・ふみえ■1977年10月7日、神奈川県出身。株式評論家であり「美人トレーダー」として多数の本を執筆。TOKYO MX『5時に夢中!』にレギュラー出演中。株のことをもっと知りたい人はブログ『フミの株が好き (http://www.fumie-w.com)』へ!

日本マット界はいったいどう変わるのか――

考察

PUJIショックとは何か？

7月下旬、突然発表されたPUJIとFEGとの業務提携の話題。
それによって、いったい日本マット界はどのような風景に変わっていくのか。
また、この動きを国内外の関係者&ファンはどのように見ているのか。
気になる今後のマット界を考えてみた。

マイケル・チェン

一番いいかたちだと思いますよ

やないかなあ。やっぱり日本での観客動

【10年8月3日／都内・TOKYO MXにて収録】

K-1＆DREAM大変革も、北米は静観中？

PUJIによるFEGへの資金調達は世界にどう伝わったのか？

文／高橋ターヤン

7月16日、K－1とDREAMを運営するFEGが、上海や北京に拠点を置く投資銀行『PUJI CAPITAL』と独占戦略的アドバイザー契約を結び、ワールドワイドな資金調達を目指すための特別目的事業体（SPV）を作ることを発表。

以前から資金難が指摘されていたFEGだけに、このニュースは日本の格闘技ファンのあいだでは大きな衝撃をもって伝えられた。このニュースを聞いた日本の格闘技ファンは、「ジャパニーズMMAが中国マネーに買収された」と嘆く向きや、「多額の資金をもっていよいよジャパニーズMMAがUFCと対抗していくことができる」と前向きにとらえる意見など、さまざまなとらえられ方がされている。

ただ情報が非常に少ないため、日本の各メディアも具体的な内容には踏み込めていないこともあって、現時点では評価が難しいというのが実際なのではないだろうか。ところで日本の格闘技界では非常に大きく扱われたこのニュース、海外、とりわけ格闘技の本場となった北米ではどのように伝えられているのだろうか？

現在、北米にはいくつかのチャンネルでMMAニュース番組が放送されており、日本のMMAプロモーションの試合結果も扱う番組は『ESPN MMA Live』ほか数チャンネル存在しているが、明確にこの話題について触れたのは筆者が確認したなかではHDNetという放送局の『Inside MMA』だけである。

HDNetはK－1やDREAMといった日本のビッグプロモーションの大会を北米で独占放送していることもあってこの話題について触れたという面が強いと思われ、じつに番組の3分の1程度をこの話題に費やしている。

このときは司会のケニー・ライス、バス・ルッテンに加え、FEGアメリカのディレクターであるマイク・コーガンがVTR出演。まずゲストのガイ・メッツァーが、FEGの支払能力の向上がこのスポーツにとって非常にいいことであることを説明。

WECのジェイミー・ヴァーナー選手とストライクフォースのシェイン・デル・ロサリオ選手がそれについて同意し、アメリカでのキックボクシング人気の下降について語っている。そしてコーガンがVTRで、『PUJI』がもたらす資金によるK－1のワールドカップ構想をあらためて説明し、DREAMをUFCに対抗するブランドとしていくことを明言。

またHDNetでの格闘技番組の責任者であるアンドリュー・サイモンもこれを後押しする声明を発表した。これに対してルッテンは「日本の格闘技界が再興するためには新たな桜庭和志が必要だ。また同じように世界各国で成功するためには、その国の強豪選手やチャンピオンの誕生がなければ難しいのではないか」とコメントしている。

webニュースメディアでは、K－1系の話題に強い『HeadKi

ckLegend』が今回の発表を

て彼らにお金を払ってもらうかとい

んあ～買収じゃないってば～

ckLegend』が今回の発表を受けて、FEGの世界展開はK－1が日本国内市場では立ち行かなくなっているからであると分析。今後FEGは、同じく国内市場に冷え込みから国際市場に活路を見い出しているWWEのようになるだろうと結んでいる。

そしてMMAニュースサイト大手である『Sherdog』は、この発表を1週間のまとめコラムで小さく取り上げている。ここでは記者会見で発表された基本的な事実関係のみを取り上げ、FEGがUFCやWWEが積極攻勢をかけている中国市場への進出を狙っており、これから起こる熾烈な進出戦争を匂わす構成となっているが、K－1やDREAMへの影響はすぐには表われないだろうと結んでいる。

またビジネス面からMMAシーンを語る『MMA Payout』では、今回の発表が資金の即時注入ではない点、また200～300億円という発表された資金も投資が確実な金額ではない点を不安視し、海外進出と同時に日本の国内市場を再構築することの重要性を説き、いずれにしてもFEGの進む道は長く険しい道であると指摘している。

そして『Yahoo! Sports』では、ここでもマイク・コーガンの言葉を借りて、現在の北米でのPPVビジネスモデルに代わるシステムの構築が急務であるとし、衰えたとはいえいまだに北米より多くのファンがテレビで格闘技中継を観ている日本の事実に注目して、いかにして彼らにお金を払ってもらうかという検討が進んでいない点が問題であるとしている。また資金注入だけでは再生できず、ヨーロッパなどへの市場拡大が急務であるとして締めている。

ほかにも『Fight Opinion』『MMA junkie』をはじめとする多くのニュースサイトが、今回の件を報道しているが、基本的には記者会見の内容以上の話題は出てきていない。結局、情報に聡い海外メディアですら、現時点では我々が見聞きしている以上の情報は取得していない模様だ。

日本では海外資金の流入によって「日本のK－1とDREAM」にどのような変革が起きるのかに注視しているのに対し、海外のメディアはあくまでも会見で発表された内容と、現在FEGが置かれた状況の整理に終始している感が強い。UFCやWWEにケンカを売った谷川貞治FEG代表の言葉がセンセーショナルな見出しとして利用されているも、内容的には「本当に大丈夫?」といった内容であることも多い。

さらに現時点ではUFCが世界の格闘技の中心であり、MMAニュースサイトの読者の嗜好がUFC偏重気味であるためか、本件の扱いが小さかったり、あるいはそもそも扱っていないというサイトも散見される。いずれにしても今回の発表、具体的に「いつ」「何が」「どのように」変わるのかが明示されなかったこともあって、現時点では世界的な注目度はまだまだのようだ。

話題のＰＵＪＩショック、そして今後のマット界を直撃！

FEGに200~300億の資金投入!?

そんな景気のいい話が湧いて出たのは7月16日に開かれたFEGの会見にて。「今後の事業展開について」と題されたこの会見では、なんと上海や北京を中心に事業展開している中国の投資銀行PUJIと提携することが発表された。なお、当会見には谷川FEG代表、笹原DREAMイベントプロデューサー、チョン・ヨンスFEGコリア代表（写真左）、そしてPUJIのマイケル・チェン氏（写真右から2番目）、野中丈太郎氏（写真右）が出席。

会見に先立って谷川代表は「00年代前半はK－1とPRIDEがライバル関係にあった時代で、当時は世界の格闘技マーケットの8割を日本が占めていましたが、現状は2割が日本市場、8割が海外というかたちになっています」と話し、この状況を打開し、より国際競争力を強めるために、今回中国の投資銀行であるPUJIとパートナーシップを結び、PUJIに資金調達をお願いすることにしたという。

また、資金調達を行なうにあたりSPV（特別目的事業体）を立ち上げ、PUJIはこのSPVに事業パートナーを募るかたちをとることが発表された。

これを受けてPUJIのマイケル・チェン氏は「我々はFEGが持つK－1やDREAMというコンテンツはまだまだ世界中に広がっていく可能性があると考えています」と話し、「基盤の国際化」をテーマに「速やかに未来への構築を図ります」と説明。さらにチェン氏は「次世代に向けた基盤を作るにあたり、2~3年のあいだで200~300億円の資金調達を目標とし、5年後にはFEGの企業価値が1000億円になるようにする」と、夢のような話を展開。ホントだったら凄すぎる！

なお、すでにSPVへの事業パートナーとして中国ナンバーワンのテレビ局「SMG（上海メディア・グループ）」や、今回のFIFAワールドカップにおいても活躍した「infront Sports & Media」の2社が挙がっており、そのほかにも優良企業が興味を示しているというからなんだか幸先がよすぎるぞ。

イベントの中身自体は変わらずFEGが手がけるという話だが、はたしてPUJIとの提携は日本格闘技界にどんな新展開をもたらしてくれるのか。詳しい話をサダハルンバに聞いた！

谷川（いきなり）青木くん、勝ったでしょ？

——は？

谷川 だから青木くん、川尻くんに勝ったじゃん。

——いつの話ですか、谷川さん。

谷川 あれ？ 今日はその話じゃなかったっけ？

7月に行なわれたFEGとPUJIの提携発表会見には、谷川代表のほか、FEGコリア代表のチョン・ヨンス氏、そしてPUJIのマイケル・チェン氏、野中丈太郎氏が出席した。写真だけでも、いつもの会見とは違ったビジネスチックな雰囲気なのがわかるぞ。

日本の格闘技は ボクが 救うぞお！

“夏が勝負”のFEG代表 谷川貞治

FEGとPUJIの提携ははたして日本マット界を再生させることができるのか!? この一大計画を発表したサダハルンバに具体的な展望を聞いてみた。この先、マット界はどんな景色に生まれ変わるのか。え？ サダハルンバの遺伝子を増殖させるって!?

聞き手／ジャン斉藤　写真／平工幸雄、乾晋也、小林靖

―それ、先月号で聞きましたよ!!
谷川　んあ～！　そうだっけ？
―メチャクチャ忙しいみたいですね（笑）。先月号のインタビュー収録のときには決まっていたんですか？
谷川　何がぁ？
―ファンドの話。
谷川　ああ、固まっていたというか……記者発表するかどうかは決まっていなかったですけど。
―へえ。では、記者会見で発表しない可能性もあったんですか？
谷川　いやいや、記者発表の発想すらなかったというか。でも、みんなを安心させたかったしね。FEGの今後についていろんな情報が錯綜しているから、窓口を一本化するために会見をやったほうがいいのかなって。やっぱりこの業界って勝手な噂話が凄いからさ。
―ひとまず選手や関係者を安心させたかったんですね。あ
谷川　うん、救いたかった。次は『kamipro』を救うよ～！
―ダハハハハ！　よろしくお願いします（笑）。
谷川　『kami・ipro』がなくなったらおしまいだからねぇ。もう業界全体を救いますから!!（小鼻をピクピクさせながら）。
―でも、今回の件って、わざわざ外向きに発表する必要ないんじゃないかって思ったんですよね。話が複雑だから、へんなふうに受け止める人って出てくるじゃないですか。実際にいますし。
谷川　うん。ボクもそんな必要ないとは思ったんだけど。繰り返すけど、ちょっと噂があまりにも出回っているのと、あるいは支払いが遅れて迷惑をおかけした業者さんや選手がいたからね。彼らに安心していただくためにも、とにかく発表したほうがいいなと思ったわけです。
―今回の決断をされた大きな理由はなんですか？
谷川　それはやっぱり世界と対抗するためです。UFCと張り合うためには自分たちの力だけでは難しいのでPUJIとの提携に踏み切りました。やっぱり全盛期に比べれば放映権料やスポンサー、観客動員の問題も正直言ってあるんですけれど。業績自体がメチャクチャ落ち込んでいるわけではないんだよ。だからいろんな要因があるんだけれど、格闘技全体のバブルが弾けて収入が落ち込んでいることは確か。それからもう一つはPRIDEとK－1で張り合ってるときに、ファイトマネーを上げすぎてしまったこと。それでもK－1はUFCやPRIDEに比べると、そんなに払っていたわけではないんだけど。
―当時はPRIDEのほうがファイトマネーは上でしたよね。
谷川　正直いまだから言うけど、トップファイターに関してはK－1よりPRIDEのほうが高かったし、PRIDEよりUFCのほうが高かった。
―その高騰化に合わせていった結果、苦しい現状があるんですね。
谷川　PRIDEなんかもそんな理由があったからね。それからK－1に関してはもう一つ、国に税金を納めすぎてしまった。そこはかなり大きいですね。いわゆるそれはFEGの前の運営会社であるK－1の脱税問題だったりするんですけど。あとは資金面とマンパワーも不足していた。新規事業を手がけるチャンスはいくらでもあったんだけど、それが手がけられていない。たとえば今回の海外進出の件もそうだし、PRIDEもアメリカに進出したけど、あれがもし2年早かったら状況は全然違っていたはずだよね。
―PRIDEの進出は、UFCの『TUF』ビッグバンのあとでしたからねぇ。
谷川　そうそう。あとはマーチャンダイジングの展開、K－1のアマチュア新規事業にしても、テレビ自体の力が落ちていくのは世の中の誰にでもわかっていながら、いざ現実にそうなってきてからみんなが気づき始めたというかさ。そういう意味では経営能力が足りなかったとは言えばそれまでなんだけど。そういう複合的な理由があって苦しくなってきたというのは正直あります。それとボクらは銀行にお金を借りられないんだ。借り入れができない。
―それはどうしてでしょう？
谷川　脱税している会社だし、担保にできる不動産みたいなものもないからね。となると、自然的に支払いが遅れるしかなくて、選手や関係者の皆さんたちに迷惑をかけてしまった。じゃあ「これからどうしましょうか？」ってことで石井館長ともいろいろと話し合って、自分たちの力だけでなく外部の力もお借りして、より公明なパブリックな企業体組織にして運営しきゃいけないということになったんです。その話をまとめるには1年半かかっているんですけれども。
―あ、1年以上前から。
谷川　ようやくここにきて話がまとまりました。それは今回のPUJIさんにかぎらず、いろんな方々とお話し合いはしてきたんだけどね。まあ、いわゆる会社を調べる作業に半年くらいかかるんだよ。その財務内容とかの調査も当然入るし。その監査に半年くらいかかったんです。で、その結果をもっていろんな方面に話を持ちかけて、中には「一社でやりたい」と手を挙げてくださったところもあったし。
―一説によれば、アブダビ王子に売ろうとしていたとか。
谷川　それはないですね。もしかしたら交渉のあいだに入った関係者がいろんなところに声をかけている中の一つにあったのかもしれないけど。
―そこは谷川さんが動いたわけじゃないんですね。
谷川　だいたいボクはそっちのほうはド素人だから。そんなに簡単に動かないよ。逆にいうと、そういう人たちからの質問に答えたり、K－1や格闘技の将来を説明する役割なんで。

PRIDE全盛期にはこんなビッグネームが続々と上がっていたんだから、いま考えるとPRIDEはやっぱり夢のような大会だった。ただ、ファイトマネーを考えると……非常にゾッとする画でもある。

正直苦しかったし、いい勉強になったけど もうダメだとは一度も思わなかった

——そういえば先日、北京に行かれたんですよね。

谷川 うん。PUJIに呼ばれてね。そこに出資希望者が来てるから、今後の事業展開の説明をしてきたの。近いうちにまた行くかもしれない。

——たいへんだ（笑）。出資は決まりそうなんですか。

谷川 もうちょっと時間はかかるけど、こういうのって一つ決まれば次々に決まるもんだからね。今回のファンドの件、あとスポンサーを集めるために、この1年半、格闘技の仕事をほとんどしてないからねぇ。

——じつはそうみたいですね（笑）。

谷川 いかに世界を張り合うか、日本が生き残っていくかの未来を懸けた仕事がほとんどで……苦しかったけど、凄い勉強になったよ〜。この1年半、これはほんといろんなことがあったから、人も見えたから。もう少ししたら一冊の本になるぐらいおもしろかったよ。

——ドン・キホーテに出資の話は持ち込んだりしたんですか？

谷川 「総合格闘技は一緒にやりましょう」という話はしましたよ。ドンキに関していうと、まず昨年の年末にSRCの出資者の一人である方から「年末、一緒にやりませんか？」というお話がきっかけとなって。

——でも、年明けからドンキ本社には足繁く通われてましたよね？

谷川 ……というのは吉田道場さんとの件だったり、石井（慧）くんの件だったり、あと青木くんの問題だったりとか。そういう問題がありながらもSRCとしては、定期的に合同イベントをやっていきたい気持ちはいまでもあるみたいなので。

——SRCフェザー級王者のマルロン・サンドロが9月のDREAMに出場する話もあるそうですね。

谷川 うん。SRCさんのほうからそういう打診があることは確かだよ。あとはマッチメイクがうまくハマれば参戦することになるよ。

——それは対抗戦になるんですか？

谷川 いや、まだわからないです。もしそこで話題性が生まれるようであれば、大晦日にまた対抗戦という流れになるけど。

SRCを全面的にスポンサードしているドン・キホーテの安田会長。「格闘技界をまとめてほしい」というサダハルンバの話はなかなか難しいようだが、そのあたりの話は次の向井代表のページで!

日本の格闘技は ボクが 救うぞぉ！

ボクらとしては対抗戦に絶対にこだわってるわけじゃないですね。

——SRCとしては選手派遣にどういう狙いがあるんでしょうか。

谷川 やっぱり話題作りの面もあるんじゃない。だから逆のパターンもあるよ。DREAMの選手がSRCのリングに上がったり。実際、向井代表から「レオ・サントスの相手は貸してくれ」っていう話があったんだけどさ。

——レオ・サントスの相手というと、ライト級ですね。

谷川 でも、いまちょうどライト級が手薄になってるじゃない。このタイミングで青木くんや川尻くんを派遣するわけにはいかないし。ほかの階級ならいくらでもいるんだけど。そのレオ・サントスの件で2回も向井さんに会ったからね。

——レオ・サントスの件で2回も（笑）。

谷川 うん。なんか「桜庭選手を貸してください！」とか言われるかと思って身構えていたら、レオ・サントスの話ばっかりだったからさあ。

——まあでも、交流があることはいいことです。

谷川 ボク個人としては「安田会長が日本の総合格闘技をまとめてください」という話をしたことがあるんだよ。日本の格闘技界のスポンサーになってやってください！　と。それでDREAMとSRCのどっちで一本にするのかはともかくとして、UFCに対抗できるのは安田会長しかいないっていう話はしましたね。

——その話はまだ生きているんですか？

谷川 まだ死んではないですけど……安田会長はそこまでは思ってないんじゃないですかね。

——なるほど。話は戻りますけど、谷川さんとしてはこのままではFEGがなくなってしまうんじゃないか？　という危機感はあったんですよね？

谷川 いや、思ったことは一度もないですね。ボクは凄くポジティブなんで。

——山口日昇さんはよく「K—1の負債はハッスルの比じゃない」って言ってましたけど、不安になりませんでしたか。

谷川 いや、いい人生勉強になったよ〜！

——ダハハハハ。

谷川 正直苦しかったし、いい勉強になったけど、もうダメだとは一度も思わなかった。

——どれくらいの負債だったんですか？

谷川 言えないですね。

——誰にも言わないですから。

谷川 んあ〜！　全部終わったら言うよ。

——へんな話、一時期のPRIDEと比べてどうですか？

谷川 そこまではない、ない、ない!!

——ダハハハハ。

谷川 PRIDEの負債額は知ってるけど、PRIDEほどでは全然ないよ。PRIDEの場合は銀行から借り入れができていたからね。銀行から借りれるんだったら出資者を集める必要はないってこと。でも、バラさんは相当大変だったと思うよ。

——もし銀行から借り入れができていたらこういうファンド形式はトライしてなかったですか？

谷川 ……もしかしたら、踏ん切りはつかなかったかもしれないね。でも、これからの時代を生きていくためには個人のK—1であってはダメなんだよ。

——パブリックなK—1にしないと。

谷川 うん。たとえばさ、K—1をガラパゴス化にすれば、ファンドを集めなくてもやっていけるんだよ。小さくやってい

くんだったらそれで大丈夫。ガラパゴスの定義ってさ、世界を視野に入れなくて、一つの島にいるからこそ独自に進化しちゃったということでしょ。

――ガラパゴス化したFEGはどういうイメージですか？

谷川　ガラパゴスの一番盛り上がるやり方はK－1の63キロ級だよね。日本人だけでさ、個性のある子たちを集めてトーナメントをやる。ただ、それだと世界を考えたときはまったく勝負にならないよね、ビジネス的にも競技的にも。

――今回のPUJIの件で一番のハードルになったのはなんですか？

谷川　それは言えないなあ。

――誰にも言わないですから。

谷川　……『kamipro』だけには言うけど、○○なんですよ。

――あ～、そうなんですか。でも、もうクリアできた話なんですね。

谷川　うん。K－1やPRIDEがファンドの話をしたら、お金は集まるし、それくらいの力がありますよ。

――今回って凄くいい話に聞こえるじゃないですか？　FEGさんにとってリスキーな面はないんですか？　たとえば商標はPUJI管轄になるとか。

谷川　言い方は難しいけど、K－1を公の場のものにするんです。こういうエンターテインメントって、やっぱり作っている人が重要なんですよ。たとえばボクじゃない人もK－1はできる、もちろんやれますよ、だけどボクじゃない人だとまったく違うK－1になる。『kamipro』も、『kamipro』の商標が大切なわけではないんですよ。もちろん名前も大切だけど……『ゴング』の人が書いたら『kamipro』でなくなるわけですから

――それは『ゴング』になりますね（笑）。

谷川　たとえばK－1のタイトルであったとしても……新日本キックボクシング協会がやったりすると、まったく違うものになるはずなんです。なのでエンターテインメントに関して、人材以外は失なうことって基本的にないと思っている。今回の話でいえば、ボクたちが関わるか関わらないかが凄く重要な話でさ。

――今後は海外進出を図るわけじゃないですか。当然、谷川さんが直接タッチできないイベントも増えてきますよね。

谷川　そこが重要なんだよ。タッチしてなくても、K－1として見えるシステム作りがこの先10年間の仕事ですよね。

――谷川さんの遺伝子をばらまかないといけない。

「海外のスタッフにノウハウを広げていく」というサダハルンバだが、煽りVを含めたDREAMの世界観を、はたして海外のスタッフが構築できるまでにどのくらいの時間がかかるのか。まだ道は険しそうだ。

総合の選手はいまだに日本の格闘技が置かれた状況をわかっていない

谷川　世界中にばらまくよ～！

――サダハルンバウイルスを（笑）。

谷川　それにマッチメイクに関しては、若い人たちのほうがボクよりもわかってると思うし、K－1らしさやDREAMらしさを理解したうえだったら、いくらでも任せられると思うんだよね。佐藤大輔が直接、煽り映像に手をくださなくてもDREAMとして見えるようにしないといけないし。ただ、DREAMの場合は海外でもしばらくはいまのスタッフじゃないとダメなんじゃないかと……あそこまで世界観が確立されていると。

――そうそうマネできないですよね。

谷川　できないでしょ。初めてDREAMを観たファンド関係者たちから見ると、青木真也vs川尻達也の試合が持つドラマ性は普通わからないんですよ。このカードになぜお客さんが入っているのかも、何を見せようとしているのかもわからない……けれど、佐藤大輔の映像を観たときに「この映像があったことで映画のように楽しめた」と。これがDREAMなんだなと理解してくれたわけですよ。

――外国人が理解したって凄い話ですね（笑）。映像だからこそ国境を越えるのか。

谷川　その世界観を崩さずにワールドワイドな進化をさせながら、中国、ヨーロッパ、南米ではこうだと作り上げていく。そのために経営に関しては専門家の人たちに任せるってこと。ボクは自分がオーナーになりたいとかなんとかって気持ちはまったくないので、昔から。

――ファンが心配しているのは、マッチメイクというかイベントの運営方針にファンド側が口出ししてくるんじゃないかってことなんですけど。

谷川　ビジネスですからね。極論すれば、彼らの最大の目的は利益だけです。

――利益が落ちてくれば？

谷川　それはボクらが変えられるだろうね。

――つまりクビ!!（笑）。

谷川　でも、変えてもファンド側がいちいち口を出してくることはない。なぜならそれは彼らの専門分野じゃないから。

――なるほど。

谷川　彼らはイベントをどうこうしたいわけじゃないんですよ。たとえば試合映像を世界中に売りたいとか、K－1やDREAMの格闘ゲームを作りたいとか、世界中でジム経営をするとか。で、イベントに関してはボクたち専門家に任せたいと思ってるんだよ。

――ものを言うスポンサーとは違う、と。

谷川　うん。いじろうとする人は本当に格闘技が好きなオーナーとか、それかもう一つは同業者ですよ。もしK－1をUFCやWWEが買ったとしたら、自分で触りたい。でも、投資家の方々はそもそも格闘技そのものに興味がないから、触らないわけ。

――ビジネス的視点しかないわけですね。

谷川　盛り上がってくれればいいんですよ、盛り上がって利益を出せばオッケー。で、盛り上がったときに出資者が何を考

日本の格闘技はボクが救うぞぉ！

えるかというと、そのブランドを使った新しいビジネス展開。イベント単体の利益は考えてなくて、もちろんイベント単体で真っ赤っかなのはアレですけど、イベント単体で利益を出すために出資する人はいないんだよ。

――マッチメイクや世界観の保持は安心してくれ、と。

谷川 安心してください。たとえばエリートXCやIFLとかもそうだけど、出資者たちはイベントをよくわかってないし、興味がなかったと思うしさ。で、エリートXCやIFLとの違いは、ボクらのように現場の専門家がいたかどうかだよ。

――エリートXCのゲーリー・ショーもボクシング畑出身ですもんね。

谷川 しかも、何人ものマッチメイカーがいたでしょ。そこでUFCとストライクフォースが偉いのは、ちゃんとオーナーがいて、現場責任者としてダナ・ホワイトやスコット・コーカーというこの業界をわかってる人間を置いてること。出資者からすれば、口を出したってうまくいくわけないって知ってる。だからイベントに触ろうとはしないんだよ。

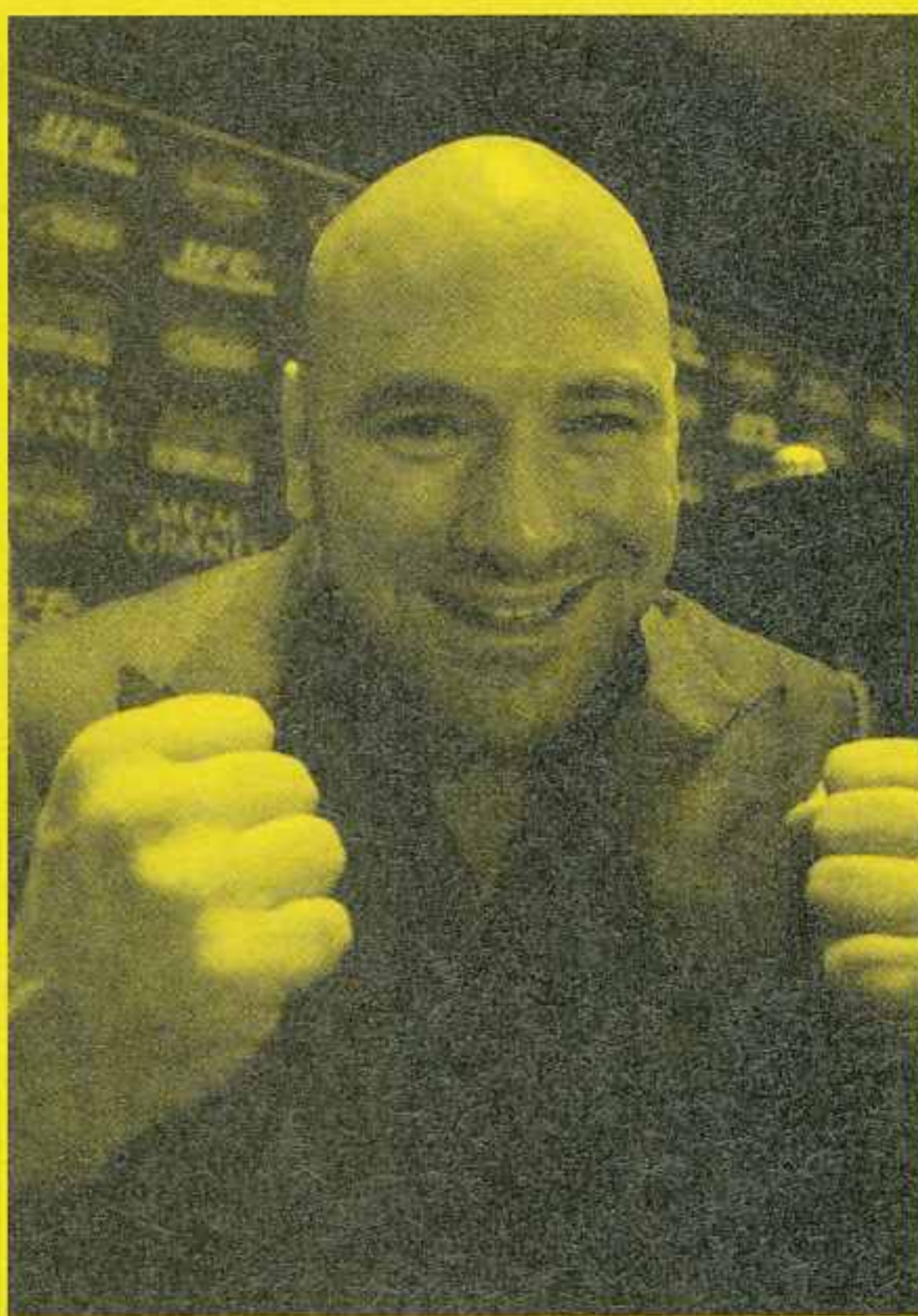
――つまり現場のことは谷川さんたちプロに任せて、その代わり谷川さんができないことをやっていく、と。

谷川 ボクらのネットワークやノウハウではわからない世界を展開したいよね。映像に関しても佐藤大輔があんなに素晴らしい映像を作っているんだから。だからSMGっていう上海のメディア・グループなんかは自分たちが中国全土で格闘技を流行らせられると思ってるし。ただ、イベントを自分たちがやろうとは思っていない。「一緒にやりましょう、うまくやってくださいよ」ってこと。だからPUJIのチャンさんに記者が「どんな大会を開きたいか」とか質問してたけど、そこはあの人たちの仕事じゃない。記者の手前、マジメに答えていたけど、「それは谷川さんがやってよ」って内心思ってたはず。

――では、FEGの体制はどうなるんですか？ 変わらない？

谷川 いや、どんどんどんどん変えていきますね。いまはとにかく過去をクリアしていくこと、第二のステップは人を集めたい、もっとたくさんね。いまは足りなすぎるたから。たとえば、ボクは『kamipro』を必要だと思うじゃないですか。だけど、ボクは『kamipro』の編集長をやろうとは思わないですもの。そういうことなんですよ、投資家って。

――それはわかりやすい（笑）。

谷川 誰かのところにインタビューに行ったりさ、試合を観て原稿を書いたりとか、いまのボクがやっちゃいけないし、やってられないし。

世界各地にFEGのノウハウを広げるときに、ダナ・ホワイトやスコット・コーカーのような優秀な人材がいれば、"World Cup構想"（31ページ参照）も成立するのか。しかし、ここまで優秀だと"独立"という現象も起こりそうだが。

――去年の今頃、オーナーの山口さんが「ハッスル中心で行こう！」という編集方針を打ち出したことがありましたね。全員で無視しましたけど（笑）。

谷川 そういうことになるから、オーナーやスポンサーが口を出しちゃダメなんですよ。ボクもたまに台割を作りたいけどさ～。

――ダハハハ。来年以降はガラリと変わりそうですね。

谷川 変わりそうですね……。いいかたちのピラミッドを作りたいですよね。プロのK－1、DREAMがあって、そこに食い込んでいくための舞台があったり、その下にK－1甲子園やアマチュアの団体や協力団体がある。

――とりあえずFEGが持続することは喜ばしい話ではあります。

谷川 重要なのはこれからだよ。

――でも、選手も気合いが入ったんじゃないですかね？

谷川 ……どうだろ？

――あらら（笑）。

谷川 正直さ、立ち技の選手たちは一丸となって頑張ってくれてるんだよ。ワガママも言わず、ホントに。でも、総合の選手はいまだに日本の格闘技界が置かれた状況をわかってない。

――う～ん。

谷川 青木くんや川尻くんとかはキツい思いをしてきたから、そこはわかって必死にやってくれてるけどさ。「もうちょっと考えてほしいな」って有名選手はいますよ。まあ、わかってくれてる人は本当に頑張ってるけどね。

――いまこそ目を覚ましてほしいなあ。

谷川 なんて表現していいかわからないのですが、もしかしたら数年経って、やっぱりダメだったからガラパゴスでいこうって思うかもしれないけど。いまは世界と張り合えるチャンスをもらったわけだからね。

――そのスタート台に立った、と。

谷川 ここまでくるのに苦しかったのは確か。でも、これからPUJIさんの力を借りて巻き返すから！ そしてご迷惑をかけた方やお世話になった方に恩返ししたい気持ちだけです。いままではリング外のことで神経を使っちゃってたから、エンターテインメントが疎かになってくるでしょ。斉藤くんもわかるでしょ。

――谷川さんとは規模が1万倍くらい違いましたけど、わかります（苦笑）。

谷川 この1年半はそこで神経をすり減らしてきたからさ。また国立競技場でやりたいですよ。だけど、いまはやる力がない。MSGでK－1の決勝戦やりたいですよ。そのためにはPUJIさんの力を借りて、迷惑かけている人たちにご恩返ししないと。それまでにはこの夏場が勝負だと思っているんですけど。

――夏場が勝負？

谷川 うん。だから正直、K－1の世界最終予選も今年は開催が難しそうなんです。10月の開幕戦と12月の決勝戦はやりますけど、そこまで手が回らない。もし中途半端にやって信用を落とすくらいなら、いまから来年の世界予選の準備をしたいですから。ファンには申し訳ないけど、いまは将来のために力を蓄える準備期間をください。そして9月から気持ちよくスタートできるような状況にしたいです。

――わかりました！ 期待してますよ。

谷川 これから取り返すよ～！

【10年8月9日／都内・FEGにて収録】

SRC代表

向井徹

今年からSRCの代表に就任した向井徹代表。ドン・キホーテの要職に就く人物であり、大の格闘技好きであるのだ。『戦極』時代とはひと味違う路線をひた走るSRC、PUJIショックで揺れるマット界をどうとらえているのか？シャキーン!!

聞き手／ジャン斉藤

脱・戦極!! SRCの狙いとは!?

「大晦日は合同興行をやりたい」

――向井代表のインタビューは今日で二

できるクラスを希望しているんですが、

りますから、可能であれば作っていきた

向井　一本を取る力、極める力、負けない

——向井代表のインタビューは今日で二度目になります。今回もよろしくお願いします！

向井　こちらこそ、よろしくお願いします（笑）。

——最初の話題ですが、SRCは北池袋にオフィシャルジムをオープンされたんですね。

向井　そうなんです。指導員は何人かの選手にお願いしていますが、専任の職員としては髙橋（義生）選手にやってもらっています。でも、みんなジムの運営に関しては未経験じゃないですか。だから私やドンキのスタッフが手伝ったりしているんですけどね。

——向井さんも毎日ジムに行かれてるんですか？

向井　毎日ですね。私は住まいが世田谷なので、いままでは中目黒のドンキ本社から帰るのにも近かったんですけど、最近は北池袋に行かないといけないんでけっこう大変なんですよ（笑）。

——それは大変ですねぇ。ドンキの要職に就きながらSRCの運営もやって、おまけにジムの手伝いもするとなると（笑）。

向井　もっと頑張らないと！　一般会員は8月1日から入会できるんですけど、すでに何人か入会希望者の方が来られていて、皆さんおっしゃるのは「ガチのクラスなんですかね？」と。

——え〜っと（笑）、それは要するにプロクラス専門なのかってことですか。

向井　そうです。皆さん、軽いノリで参加できるクラスを希望しているんですが、コーチが髙橋義生選手ですからね。いきなりプロレスのノリでガンガンに鍛えられるんじゃないかと思って心配しているんですよ（笑）。

——いきなり「スクワット1000回!!」とか（笑）。でも、パンフレットを見るかぎり普通のジムですよね。このオフィシャルジムはドン・キホーテの施設内にありますが、今後は全国各地に作っていく計画はあるんですか？

向井　そうですね。長崎屋のテナントだったり、ドンキの大型施設がけっこうありますから、可能であれば作っていきたいと思っています。そしてジム経営を希望している選手もいるでしょうし、そういった選手たちが引退後に従事できればとも思っています。

——そんな環境整備の一環として、先日は合宿を開かれてそこで講習会もやられたんですよね。

向井　日本格闘競技連盟のほうで、ナショナルトレセンを使わせていただけるんですよ。せっかくそういう素晴らしいインフラがあるので、合宿をやろうかな、と。

——その講習会では向井さんが講師をされたそうですね。

向井　1日目は私が講師を務めました。「MMAのトップスターになるための10箇条」というお題だったんですけどね。

——その10箇条、ぜひ教えてください！（笑）。

向井　いやあ（笑）。やっぱりSRCの参戦選手はチャンピオンになるだけではなくて、スター選手になってもらいたい、と。ただ、格闘技界を見ていると「チャンピオン＝スター」というわけじゃないですよね。そこをいろんな選手や関係者にヒヤリングしたんですが、まとまった議論をしたことがないので一度してみましょうということになったんです。それで「スターになるための10箇条」を作ったんですけど……覚えている範囲で言うと、一つは「闘うハート」ですね。

——第一条は「闘うハート」！　メモメモ。

向井　つまり競技を愛する気持ち、対戦相手を尊敬する心、折れない心を持つという内容です。二つ目は「ファイトスタイル」です。

——第二条は「ファイトスタイル」！　なるほどぉ。

向井　一本を取る力、極める力、負けない強さという内容でした。その他の切り口でいえば、たとえば「外見のカッコよさ」とかね。

——でも、それは持って生まれたものも含まれてしまうような……（笑）。

向井　確かに顔はなかなか変えられないんだけど（笑）、格闘家としての雰囲気は必要なんですよ。それからファッションも重要ですよね。高い服を着ていればいいということでもないですが。

——たとえば会見に出席するときはちゃんとスーツを着たほうがいいんですかね？

向井　それは選手によると思うんですけど、スーツが似合う選手になってほしいと思います。たとえば郷野選手はフォーマルな服装も似合いますよ。若手選手もスーツを着てピシっとしてきますけど、まだ着始めたばかりで、そこまで洗練されていないように見えます。あとは「内面のカッコよさ」。

——カッコよさを求めますねぇ。

向井　やっぱりファン目線で見ればそういうものを求めています。男らしさだとか、潔さだとか、それからリッチでも貧乏でも好感が持てるとか。そういうことを講習会では話しました。

——講習会で選手はどういった反応だったんですか？

向井　たいていの選手はこういった教室で勉強したのは学生時代以来だって（笑）。でもUFCなんかだとそういう講習会はやっているみたいですけどね。

——自分をどうプロデュースするかを考えなさい、という講習はあるみたいですね。今後もその講習は定期的にやっていくんですか？

「MMAのトップスターになるための10箇条」をテーマに講習会をやりました

『戦極』時代はスポークスマンとして國保氏が表舞台に出ていたが、体制変更後、その役割は向井代表に。ツイッターアカウントも取得しているのでムカイマニアなら要チェックだ!

『戦極』との違いは、お金を使うところに使って不必要なものを節約したこと

向井徹

向井　年に何回かはやりたいと思っています。それはたとえば選手が講師でもいいですしね。というのも先ほど名前を挙げた郷野選手なんかは、10箇条にほとんど当てはまると思ったんですよ。

―郷野選手はクリアしてますか！

向井　ええ。彼ってそういう意味でスターなんだなと思ってですね。

―確かにプロとしてのキャラクター性は郷野選手にはありますよね。

向井　先日SRCで会見を開いたときも、彼は「姿見を用意してください」と言って、控室で鏡を見ながら、ビシッと着替えていましたから。

―いまのSRCのなかでは郷野選手がキャラクターという面では飛び抜けてますか？

向井　そう思います。強い選手はほかにもいますけど、キャラクターやスター性という意味では、郷野選手が光っているんじゃないですかね。真騎士なんかも今後はおもしろいと思っているんですけど。彼もスタイリストなんかを使って、カッコよくしてやらないといけないなあ。『kamipro』さんでファッションチェックとかランキングをやってもらうといいかもしれないですね（笑）。

―それはそれで採点基準がずれる気がしますけど……。しかしジムだったり合宿だったり、向井さんのカラーが徐々に出てきた感じがありますね。

向井　インフラ作りという意味では、徐々にできているなとは思います。そのへんの手応えはありますが、ファンの皆さんに向けてのアプローチはまだまだ全然できてないので、それを急ピッチでやっていかないと市場が拡大しないですし、そこが課題かなと思っています。

―『戦極』時代との大きな違いはどこになりますか？

向井　いろいろ改革はしていますが……中身でいえば、お金を使うところに使って不必要なものは節約していったということでしょうか。

―谷川さんが言うには、向井さんが代表になってからファイトマネーに見合う選手を呼んで堅実的なマッチメイクしてる印象があるとおっしゃってました。

向井　そこはやっていますね。選手のファイトマネーの考え方も二つくらい軸があって、ランキング制みたいなものを作ってそれに見合ったファイトマネーを提示するのと、もう一つはスター性というか、プロとしての人気度や集客力を基準にするやり方ですよね。そこのバランスが過去はとれていなかったと思います。

―そこはPRIDEとK-1が人気絶頂だった時代の物差しがそのまま使われていたんですか？

向井　それはあると思います。だから新しいファンに届いていなかったし、いまの時代に合っていなかったということですね。そのへんのことが経営的に不安定だった点だと思います。実際、選手のなかでも不公平感はありましたし。

―不公平感はあったんですか？

向井　私が代表になっていろいろと変えようとしたら「昔はこうだったんですよ！」という話は最初にウワーっと来ましたからね。

―なるほど（笑）。そこでいろいろとあきらかになって。

向井　あのときは大変でしたけど、ようやく一巡しましたね。選手同士も交流がありますから、いろいろ矛盾や不公平がないかをお互いに確認し合っていると思いますが。

―それはおもにファイトマネーの話だったり……。

向井　ええ、本当は秘密保持なので契約内容を人に話してはダメなんですよ（苦笑）。ただ、誠実にやっているなかでみんな信頼はしてくれているんだと思うんですけどね。

―やっぱりファイトマネーは下げざるをえませんでしたか。

向井　私たちも興行主としてまだまだレベルが低いので、ファイトマネーにしても興行収入に見合うかたちにしかできないんですよ。いまは、そこを引き上げたいんですよね。引き上げるためにはもっと人気をつけて、お客さまにも会場に足を

なぜこの写真が……!? 本文中に触れられているが、いろんな意味で『戦極』の象徴であるのだ。

向井代表考案
MMAのトップスターになるための10箇条

第1条
闘うハート

第2条
ファイトスタイル

第3条
外見のカッコよさ

第4条
内面のカッコよさ

というわけで、残る6条はテメエで探せ! もし町中やドン・キホーテの店舗などで向井代表に遭遇して、うまいこと聞き出せたら本誌にご連絡ください。そんなあなたを「トップスター」とお呼びします。

運んでいただいて、というふうにしてい
じです。でも、あまりノロノロしていても
アン目線ではおもしろくないだとかお客
さんの今回の件にかぎってじゃなくて、

ベンチャー企業をやっていたので資本が入ってくる難しさはわかります

運んでいただいて、というふうにしていかないといけません。

──『戦極』時代とはお金のかけ方は違うんですか？

向井 昔はめちゃめちゃ使ってました（苦笑）。いまでもいろんなものが残っているんですけど……たとえば『戦極』の門ってあったんですね。

──あ、『戦極の乱』の入場ゲートで使用された特注セット！

向井 あれなんてメチャクチャ高かったんですよ。

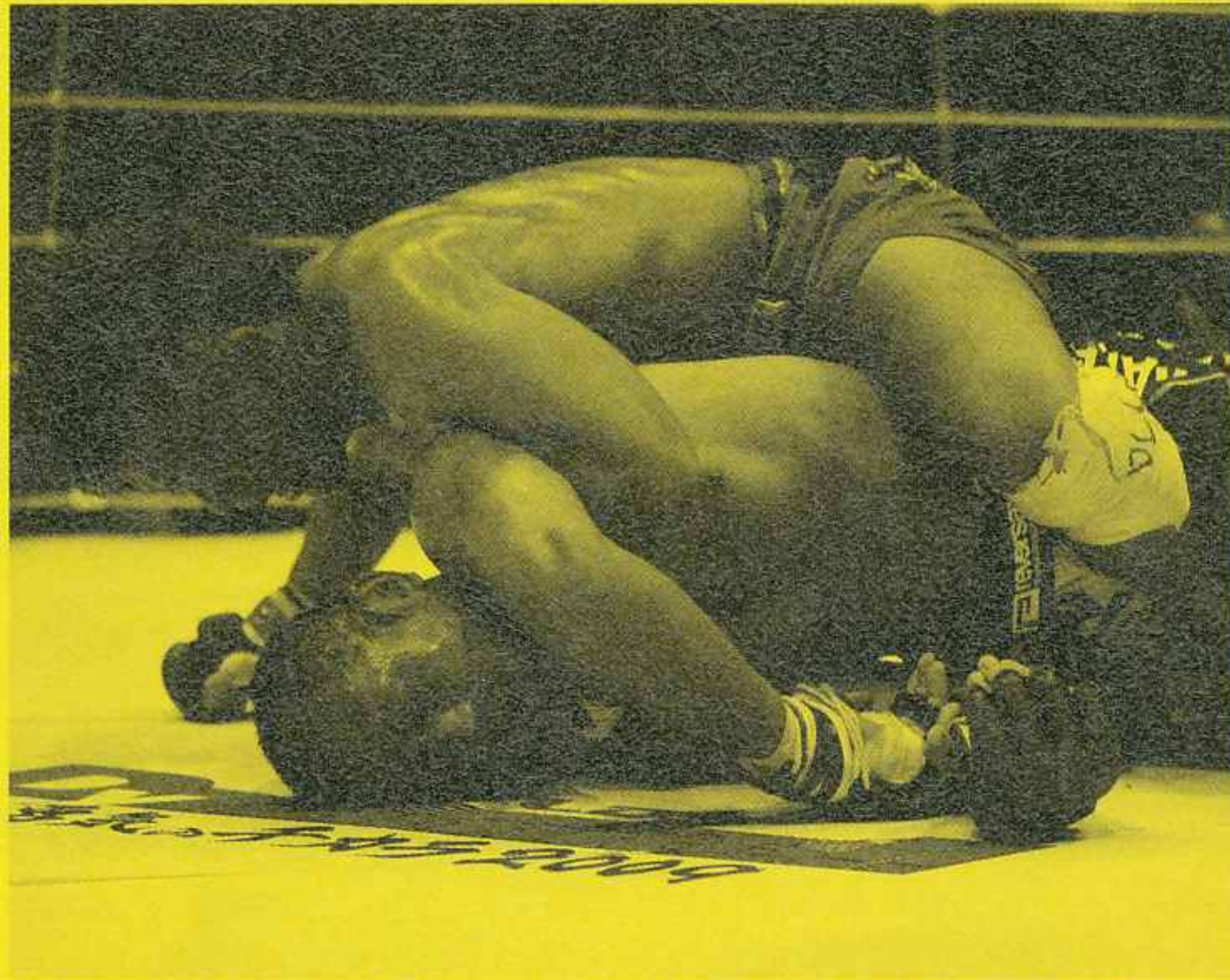
──ボクの記憶が正しければ、あれって一、二回しか使ってないですよね？ そして次の大会では会場の外にディスプレイされてたような……。

向井 やっていましたよね。それはまだ倉庫にあるんですよ。倉庫の保管料も高いんですけどね（苦笑）。もう今後は使う予定がないので、オークションかなんかで誰か買ってくれないかなって。そういうものがけっこうあったんですよね。

──そういう過去を振り返って、正直言ってこのままの路線でやっていったら先は長くないぞっていう危機感はあったんですか？

向井 ありましたねぇ。本当にありました。いまはそれを改善しているところですけど、まだイーブンにもっていくのはもう少し時間かかるかなという感じです。でも、あまりノロノロしていても選手がかわいそうですしね。早くいい思いをさせてあげないといけないとは思っています。かといって画期的な何かがあるわけではないので、難しいですよねぇ。

──一方で、もちろん競技としての環境整備もあるわけですよね。

向井 よく業界の先輩が言うことですけど、競技性を追求すると興行としてはおもしろみが減るところがあるので、あまりそれを追求してもダメでしょうし。ファン目線ではおもしろくないだとかお客が入らないだとかも言われるので、それをどうやっていこうかと思ってるんですけど。

今年の大晦日も合同イベントは開催されるのか？昨年の対抗戦は負け越し、大将の廣田瑞人は屈辱的な敗北を喫しただけに、SRC側としてはリベンジしたい腹づもりだろう。

──やっぱりそこのバランスは難しいですか？

向井 難しいですよね。本当にMMAで強い選手でも……一般の新しいファンの方にも届くようなファイトスタイルを持っている選手って多くはないですよね。常に判定勝ちの選手もいますが、そういう選手は強いんだけどもコアなファンにしか届かないので、そのへんはけっこう悩むところですよね。だからいま考えているのは、たとえば寝技の攻防とかはわけがわからず観ている人ってけっこういるじゃないですか。そのときは会場で実況解説を流すとか。

──前にプロレスで場内ラジオみたいな試みはありましたけどね。

向井 ただ、やっている選手に聞こえちゃうと、「次に何かを狙ってます」とか言われると狂っちゃいますから。でも、めげずに試行錯誤していきたいですよね。

──ところで、先ほどお金の話が出ましたが、このあいだFEGと投資銀行PUJIの会見がありました。この件について向井代表はどういった感想をお持ちですか？

向井 ああ、谷川さんからも話は聞きましたけども、投資の話もまだこれからなんですよね？「投資してくれる人を探してくれる人が見つかった」という段階じゃないですか。だから今後どうなるかですよね。私も昔ベンチャー企業をやっていたので、外部の株主に第三者割当をしたりしたけど、いろんな資本が入ってくると難しくなりますよね。それはFEGさんの今回の件にかぎってじゃなくて、どこも難しいというか。会社の経営も上場した途端に株主が一気に増えて、何事も一筋縄ではいかなくなりますから。

──我々は推移を見守るしかないですよねぇ。

向井 その一方で本当に中国市場なんかも開拓できるのであれば非常にいいことですね。私は〝ベンチャー屋〟って言っていいくらいベンチャー企業をやっていたんですけど、長い経験で言うと先頭を走るのは非常にしんどいんですよ。たとえばどこかの市場を開拓するときに、一番手はめちゃくちゃしんどいんです。

──風当たりが強いんですね。

向井 もの凄いパワーもお金もかかるんですよ。だから本当は先頭を走っている人を見ながら、次に走るくらいが非常にいいんです（笑）。

──二番手のほうが楽ですか（笑）。

向井 だから中国市場なんかも谷川さんたちに先頭を走ってもらって、そのあとに行こうかなという気はしているんですけども（笑）。

──FEG自体も今回の話はやむをえない選択だったと思うんですけど、日本格闘技界が混迷している現状はどうお考えですか？

向井 本当に悩ましいです。我々も親会社のドン・キホーテをはじめ、いくつかのスポンサーがあるなかで成り立っているわけですけど、本来なら興行そのもので成り立ってないと厳しいですよね。それは興行のゲート収入だけって意味ではないんですけど、スポンサーに頼るようではダメだと思うんです。それはほかの事業でもそうですけど、メインのコンテンツで飯が食えないとやっぱりダメだと思

安田会長はスポンサーに徹したいと。主体で行なうのは難しいんですよ

向井 徹

ナショナルトレーニングセンターで行なわれた2泊3日のSRC合宿。明日のスーパースターはここから生まれるのか? ドンドンドン、ドンキ～♪ ドン・キホ～テ～♪

います。私が思うに、そういう意味ではキックボクシングなんかはけっこうお客さんが入っていますよね。私もときどき観に行くんですけど。

――選手の手売りでチケットが売れてるみたいですね。

向井　武田幸三選手なんて1000枚レベルで売っていたんでしょ。それだけの魅力は凄いなと思います。

――キックの場合はデビュー当時から選手がチケットを売るという風習があるみたいですけど、MMAはそういう文化はないみたいなんですよね。で、向井さんってドン・キホーテの人間であり、ワールドビクトリーの人間なわけじゃないですか。位置的に真ん中に立ってると思うんですけど、そういう方でもドンキ側からすれば「いつまでもスポンサー側に頼るな」という視点はあるわけですか?

向井　「頼るな」とは言われないんですけど、過度に頼ろうという姿勢を見せると、それはお叱りを受けます（苦笑）。

――そりゃそうですよね。

向井　ドン・キホーテには株主さんもいらっしゃいますから、そういう株主さまのご了解も最終的にはいる話ですので、それはお叱りを受けますよね。だからいまはドン・キホーテとしては広告宣伝費の一環としてバランスよくやってもらっているので、いまの段階では問題があるわけではないんですけど、「スポンサー料をもっとください」というのは成り立たないです。ただこれが相乗効果で我々の興行のアピールがもっと増えてくれば可能なお話です。

――SRCの成長と比例してくるわけですね。

向井　はい。それで増やしていただくという理屈は立つんですけど。

――たとえば、いまってファンの雰囲気からいうと、FEG主催イベントとの協調路線を望んでるふしがあると思うんですけど、そのへんはどうお考えですか?

向井　我々もそうしたいと思っています。できるものなら交流しながら盛り立てていきたいんですね。やっぱり根本のところで違いはあるんですけど、我々の否定するものでもないしお互いにいいところを尊重して、協調し合っていきたいと思っているんですけど。

――ズバリ、興行的に一緒に行なうことは現実的に可能なんでしょうか?

向井　どうなんですかねえ。できなくはないと思いますが。

――たとえば谷川さんなんかは「安田会長が一つにまとめていただけるんだったら」ということをよくおっしゃってたんですけど。

向井　安田会長はスポンサーに徹したいという考えですから。もともと格闘技が好きですし、業界が発展してほしいということでスポンサーを始めたわけですけど、ただ自分が主体としては時間的に難しいんですよ。いま安田会長は「人生で一番忙しい!」と言っていますし。

――いまが一番!（笑）。

向井　そうです。だから誰がそれをトッ

いていませんが、「そろそろ話をしません

もない賑わいになってますけども（笑）。

ただ、個人的には大晦日にべつにお祭り

話がスッとできるなら年末は合同のほうがおもしろいんじゃないですか

向井 そうです。だから誰がそれをトップでやるかですね。谷川さんができるならやってもらってもいいんですけど、谷川さんも一人で圧倒的なリーダーシップを発揮しているわけではないと思うので、そこが問題かなと思うんですけどね。谷川さんたちの団体も舵取りが何人かいらっしゃいますでしょ？ うちは舵取りって基本的に一人なんですよ。それが解決できれば、けっこういいと思うんですけどね。

――もし安田会長がスポンサーに徹して舵取りの一人になってやるんであれば、一緒にやっていく考えがあるってことですか？

向井 それはできると思うんですけどね。交流戦なんかもどんどんやっていきたいですし。選手の派遣もそうですけど、やっぱりファンの目線から見れば、あの選手とあの選手、こっちとこっちのあの選手どっちが強いんだろうって常に思っているじゃないですか。我々も思うし。

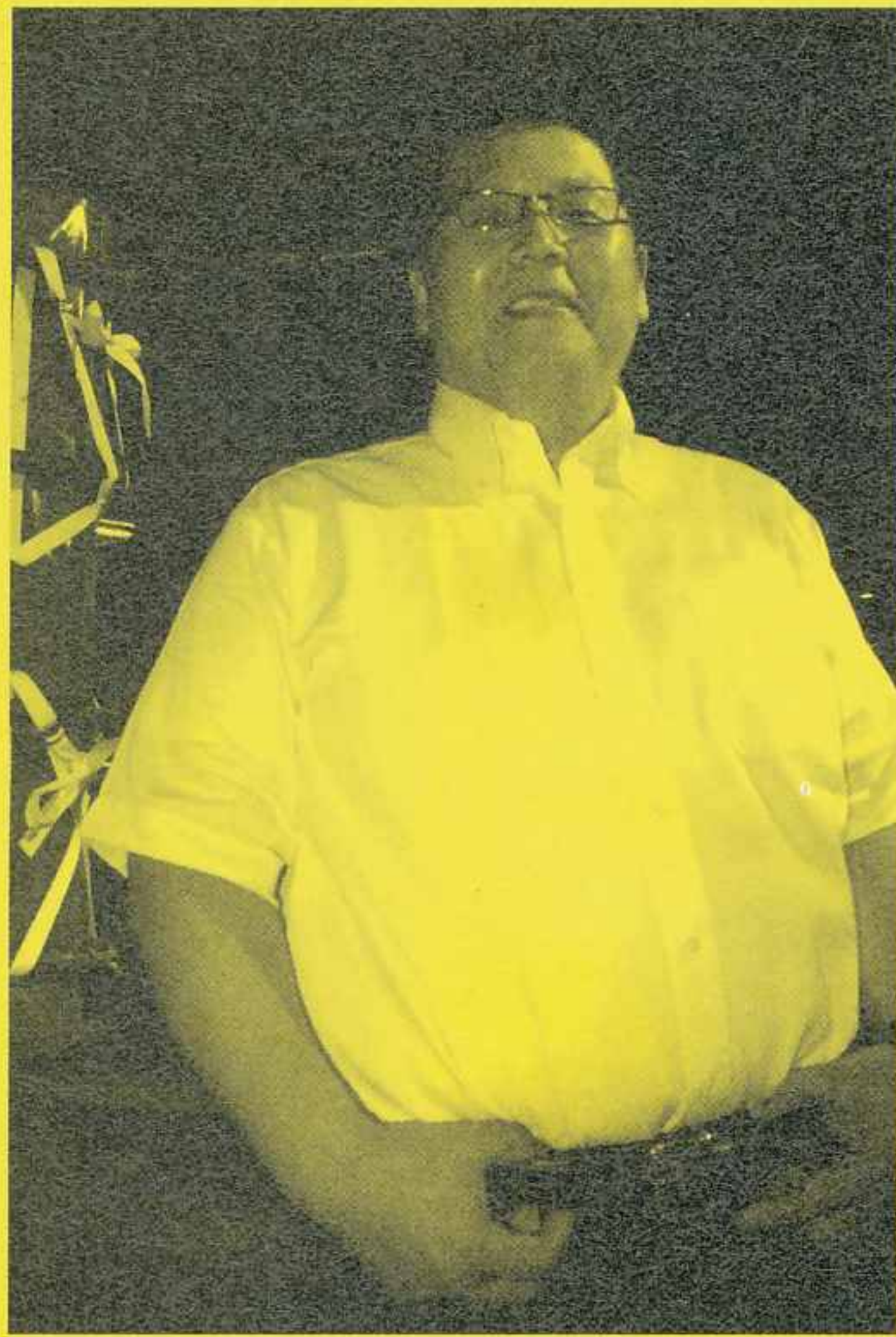
――それを踏まえて、今年の大晦日はどうなりそうでしょう？

向井 お互い話し合いのテーブルには着いていませんが、「そろそろ話をしませんか」と谷川さんには言っているんですけどね。でも、谷川さんもお忙しいんですよ。

――谷川さんはかなり忙しいみたいですからね。向井さんは合同と単独どちらでやりたいですか？

向井 話がスッとできるなら年末は合同のほうがおもしろいんじゃないですかね。合同で有明コロシアムで、と（笑）。

――どうしてまた有明で？（笑）。

向井 聞くとですね、ファンの方は大晦日に年が変わって埼玉から帰ってくるのがイヤだと。けっこうみんな言うんですよね。だから有明とか代々木あたりで……。

むかい・とおる■ドン・キホーテオペレーション統括本部担当。今年3月にSRC代表に就任。日体大相撲部出身。柔道三段、相撲四段の腕前でごわす。

――代々木は明治神宮の参拝客でとんでもない賑わいになってますけども（笑）。

向井 でも、代々木は年末は取れないでしょうねえ。さいたまスーパーアリーナは取れるんでしょうけど。

――SRCはSRCで単独で行なう考えはあるんですか？

向井 あります。会場も有明を借りられると思うので。だから去年のように合同でできなければ単独で。年末はちょっとコンセプトを変えておもしろいお祭り的なものにしようかなと思っているんですけどね。女子の試合があってもいいですし。

――オフィシャルジムのインストラクターにも女子格の選手が何人かいらっしゃいますね。

向井 女子の試合を組めるんなら組んでみたいですし、年末なんかお祭りムードがあるからとくにいいんじゃないでしょうかね。僕がハワイの石井（慧）の試合を視察に行ったときに、一番盛り上がったのは女子の試合でしたから。

――いま名前が挙がった石井選手の今後の予定はどうなってるんですか？

向井 石井は大晦日と言わずとも、10月にでも出せれば本当はいいんですけどね。やっぱり相手が定まらないんですよ。石井サイドが言っているのは、知名度があって強い選手を要求してきているんですけど、知名度があって強い選手は誰なのか。何人か提示していますが、なかなかまとまらないんですよね。一気に10人くらいノミネートして選んでくれという話をしようと思っているんですけど。

――話を戻すと、SRCが合同興行でやるメリットとデメリットがあると思うんですけど、メリットってなんでしょう？

向井 やっぱり業界の盛り上げじゃないですかね。お祭りですからね、大晦日は。ただ、個人的には大晦日にべつにお祭りにしなくてもいいじゃないって（笑）。

――そしてデメリットでいうと？

向井 やっぱり話し合いだとか調整にパワーがかかるということですね。私は去年参加していないのでわからないですけど、みんなの話を聞くと相当大変だったみたいなので。

――この複雑な業界をわかりやすくするのはまだまだ難しそうですか？

向井 そうでしょうね。ただ、SRCとしてはいろいろ改革は進んでいると思うので、あとは人気が出て盛り上げていければとは思っています。

――わかりました。では、年末の行方も含めて、SRCの盛り上がりに期待させていただきます！

【10年7月某日／都内・ワールドビクトリーロードにて収録】

第57回

五味も岡見も
勝ってよかったよかった。

花くまゆうさく

豆リングの汁

UFCで五味がスカ勝ちして、ホントうれしくなった。観ててこんなにうれしくなった試合はひさびさ。うれしさの性質が違うけど、マッハvs青木戦以来かな、こんなにうれしい＆スカっとしたのは。

五味隆典のことは修斗デビュー戦から観ているが、強すぎる非情な若い子という印象の応援しづらいキャラ（これが決定的に植えつけられたのが2戦目の高田和道戦）なので、強さを認めるも五味が極められるのを観たいと思いながら、修斗＆PRIDE時代を観てた。

それが、北岡戦後リング上での潔い大人の対応～修斗での中蔵戦～バリジャパでボロボロになりながら闘う姿、この3つで好感度UPしたうえにUFCに挑戦だもん。完全に五味応援ですよ！

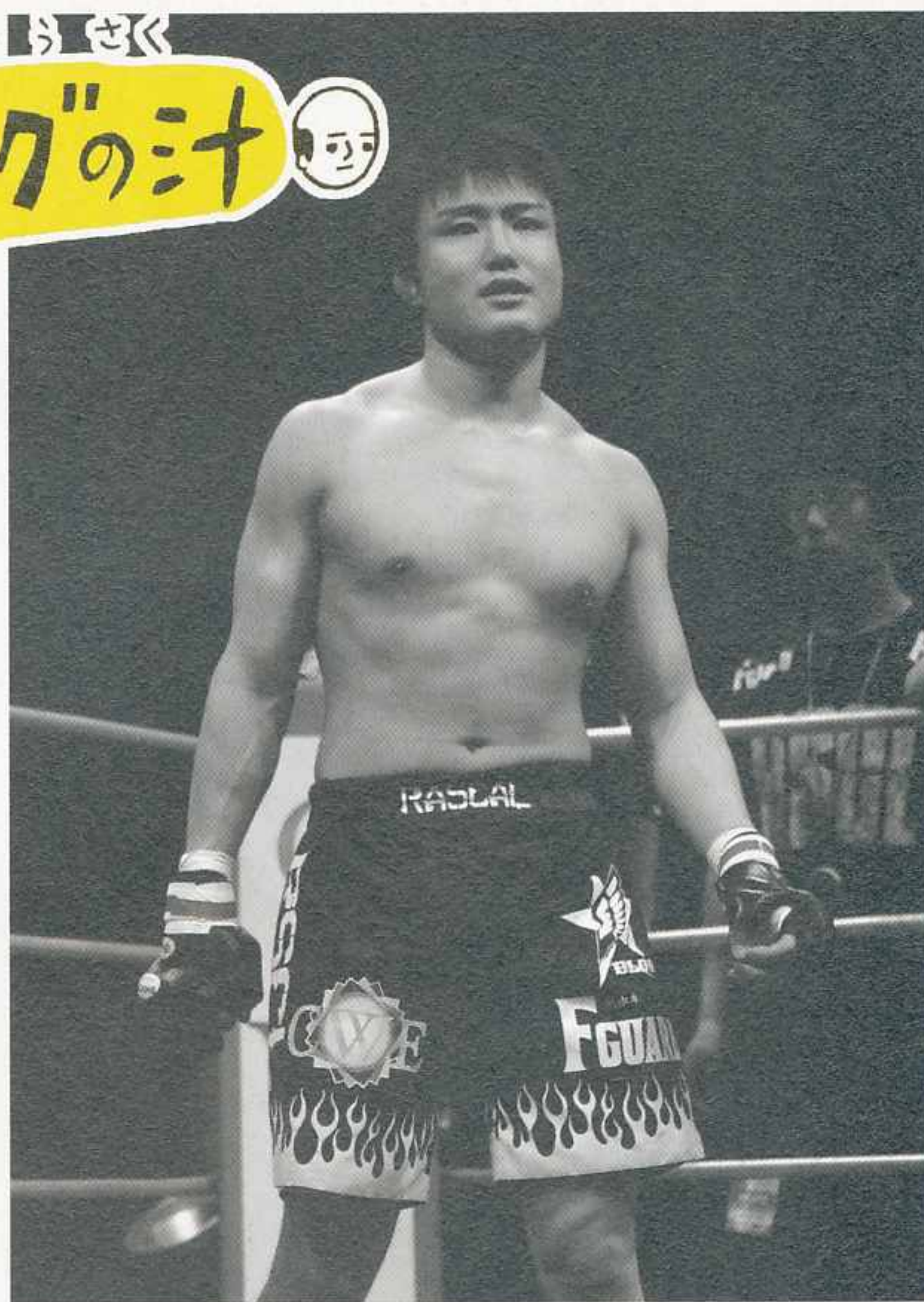
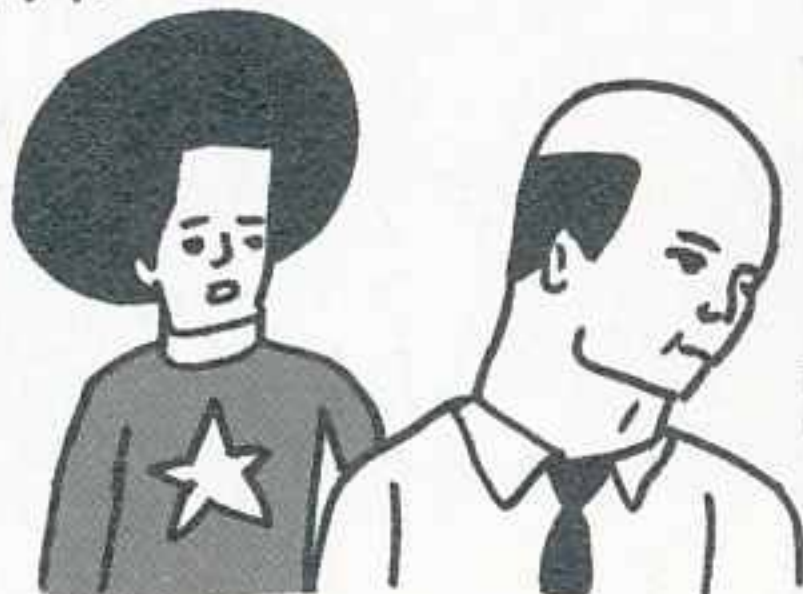
ケンフロ戦は完敗だったけど、あの場で闘ってる姿には燃えるし、ノレるよ。これからも、あの場で勝って大金稼ぎ、世界中で有名になってほしい。単純にそれが一番いいし、おもしろいよ。

ドヤ顔の対極
グリフィンの絶望顔マネっスか？

失業したの…

Hanakuma Yusaku
◎9月3日、DVDアニメ『メカアフロくん』発売します。

金ちゃんのどこまでやるの？

第49回 『TUF』に出演したい！の巻

残暑お見舞い申し上げます。

皆さん、暑い日が続きますが、体調崩してませんか？　俺は8月27日のDEEP後楽園大会でRYO選手と対戦するんで、この暑いなか連日練習漬けで大変ですよ（苦笑）。

そんな俺を勇気づけてくれたのがマット・ヒューズvsヒカルド・アルメイダ戦。ヒューズは俺も10年前から知ってるベテランなのに、アルメイダに秒殺一本勝ちだから、まだまだ健在だね。

ヒューズはね、アメリカに行ったときにいろいろとお世話になったんだよ。2000年ぐらいにリングスUSA大会をヒューズたちのボスだったモンテ・コックスが開催してさ、俺はケガかなんかで試合には出場しなかったんだけど、滑川（康仁）のセコンドとして行って、そのときヒューズが気を使ってくれてね。

「どこか行きたいところはあるか？」「食べたいものはあるか？」とか聞いてくれるんで、車好きな俺はコルベット屋に連れていってもらったりしてね。いいヤツだな～って思ったよ。

そのヒューズとは2001年8月のリングス10周年記念大会のメインで対戦することになったんだよね。あのときの思い出はさ、試合前なのにヒューズがずっと俺たちの控室にいるんだよ。「青コーナーはあっちだぞ」って言っても、「OK、OK」とか言って、そのまま俺たちの控室で本を読んでたりするんだよね。

こっちとしては、これから闘う相手がすぐ近くにいるから気になっちゃって、ウォーミングアップの時間もズレちゃうし、嫌で嫌で仕方がなかったよね。どうやらヒューズは、同じ大会に出てたボビー・ホフマンって選手が大嫌いらしくて、同じ控室にいたくないから、こっちに来てたらしいんだよね。でも、おかげでこっちは調子狂わされたよ。

試合をやってみた感想は、とにかく馬鹿力が凄いってことだね。白人レスラーって力が強いんだけど、ヒューズは飛び抜けてた。ヘビー級のロシア人並みだったよ。今回、アルメイダを絞め落とした変形フロントチョークもあの馬鹿力があってのことだろうね。

それにしてもヒューズは俺と試合をしたあと、UFCでスーパースターになっちゃってさ。なんか俺に勝った選手はみんな出世するんだよね。俺、アゲチンなのかな～？　俺の運をみんな対戦相手に持っていかれてる気がするよ（笑）。

俺にも何かチャンスめぐってこないかな～。俺、『TUF』に出てみたいんだよね。あれはおもしろいよ。あの番組に出てた選手が実際にUFCに出場したら、やっぱり応援しちゃうもんね。

なんとか俺も出られないかな？　アジア人で出てるヤツはたぶんいないし、39歳でキャリア20年近い男が混じってたら、番組的にもおもしろいじゃん（笑）。俺は英語もけっこうしゃべれるからね。昔、ハワイにあるエンセンの家にホームステイしたとき、イーゲンの奥さんに「あなたの英語はとってもキュート」って言われてたから、けっこう人気出るかもしれないよ（笑）。

合宿所生活もUインター時代にさんざん経験してるし、チャンコ番もなければ、田村寮長もいないんだから、楽なもんでしょう（笑）。誰か俺を『TUF』に推薦してくれないかな～。

それはともかく、まずは8・27DEEPのRYO戦でキッチリ勝たないとね。前にも書いたとおり、打倒・福田力が目下の俺の目標だから。

勝ってメインの福田vs桜井隆多戦の勝者に対戦をアピールしたいね。

Hiromitsu Kanehara
◎本音炸裂コラムほぼ毎日更新中！
金原弘光オフィシャルHP
http://www.hiromitsu-kanehara.com/

SRCライト級の
秘密兵器が
対抗戦出撃志願!

真騎士
MAXIMO BLANCO

SRCの代表として DREAMにリベンジしたい!

青木真也がDREAMライト級王座を防衛し、五味隆典がUFCで激勝。
またまた大きく動き出した"黄金のライト級"で今後、キーマンとなりそうな存在が、この真騎士だ。
SRCライト級の秘密兵器ともいえるこの男が、
来るべきDREAMvsSRC対抗戦第2ラウンドでの、"DREAMへのリベンジ"を宣言した!

聞き手 & 撮影/堀江ガンツ　写真提供/真騎士

真騎士　ワタシが載った『kamipro』見ましたよ～。凄くよかった！

―喜んでいただけて何よりです（笑）。前回のインタビュー、周りの反響はどうでした？

真騎士　みんなに「見たよ」って言ってもらえました。会う人、会う人、みんな言うんでビックリしましたね。

―女性からも反響はありました？

真騎士　ありました！　ワタシの周りにいる女の子の友だちが、みんな爪をきれいにしてたり、歯をコーティングしたりしてた（笑）。

―ダハハ！　インタビューで「爪と歯がきれいな人が好き」って言ってましたもんね（笑）。

真騎士　「なんでワタシが爪と歯がきれいな人がスキってわかる？」って聞いたら「インタビュー読んだ」って。ワタシ「おかしいな～」って思ってた。周りにタイプの人増えたから（笑）。

―周りの人がどんどん自分好みになっていきましたか。でも、いいことですね。

真騎士　でも「爪と歯がきれいなだけじゃダメだな」とも思った（笑）。

―突然、爪と歯をきれいにしたところですぐ好みのタイプになるわけじゃない、と（笑）。

真騎士　「それだけじゃダメよ。心が大切」と思ったけど、言えなかったね。

―せっかく爪と歯をきれいにしてきた、向こうの立場になると言えなかった。

真騎士　そうですね。

『kamipro』に出たら周りの女の子がみんな歯と爪をきれいにし始めた（笑）

―でも、周りの人たちだけでなく、ファンのあいだでも真騎士選手の人気と評価は急上昇中ですよ。

真騎士　そうですか？　それならうれしいですね。

―SRC育成選手としても、最近の活躍が評価されてS―2契約から、ファイターだけで生活できるギャラがもらえるS―1契約になったんですよね？

真騎士　そうみたいだけど、まだまだこれから。いつもよりもっと頑張ればいいと自分では思ってる。プレッシャーも感じてない。SRCの選手が増えてきても、自分は自分だし。周りは周りで頑張ってほしいですね。

―同じライト級に郷野聡寛選手が転向してきましたけど。

真騎士　オ～、いいね。頑張ってほしい。

―ライト級チャンピオンを目指している真騎士選手にとってライバルがまた一人増えるわけですけど、どう思いますか？

真騎士　全然気にならない。応援してます。ワタシも好きだもの、郷野選手のパフォーマンスとか。うまく減量して、今度の試合に勝って、いつか闘えたらいいね。楽しみにしてます。

―郷野選手をどう評価していますか？

8.22『SRC14』からライト級に転向を表明した郷野聡寛。ウェルター級日本人トップファイターである郷野が70キロに落とすことで、"黄金のライト級"はさらに活性化することは間違いないだろう。

真騎士　郷野選手のいいところは、まずパフォーマンスですね。あとパンチよけるのもいい。柔術もうまい。マッハ選手から腕十字取るのは凄いね。でも、ワタシはそれに付き合わない。いくら相手がグラウンドでいいもの持っていても、それはやらせない。自分は勝ちたいから自分の持っているもの出す。相手の持っているものはよければいい。自分の闘い方をすれば勝つと思ってる。

―相手がどうだろうと関係ない、と。

真騎士　そうね、関係ない。やればできるから。

―いま体調どうですか？

真騎士　いまはケガも治ってきたし、最高じゃないですか？　ちょっと目が腫れてるんですけどね。泉（浩）選手にパンチもらっちゃって。

―通常体重はヘビー級の泉選手とガンガンスパーリングしてるって凄いですよね。

真騎士　そうですね。泉選手危ないネ。スパーリングだから、パンチは軽くなのに、ときどき本気で打ってくるから気をつけないと（笑）。

―泉選手は練習中も本気でパンチしてきますか（笑）。

真騎士　それ以外は練習相手が大きくても大丈夫。全部基本があるからね。腰を低く、ヒザを曲げてちゃんと組み合えば誰とでも闘える。これは柔道じゃないし、柔道選手に柔道やらせないようにする。

―あれだけ大きな選手とやると、いい練習になるでしょうね。

真騎士　そうですね。大きい人とやったほうが練習になる。でも危険。

―気を抜いたらやばいですね。

真騎士　うまく気を抜いて、相手が怒らないようにしないといけない。

―相手がムキになって殴ってこないようにしなきゃいけない（笑）。

真騎士　そうそう。ワタシ、MMA始めたばかりの頃、気を使わないでスパーリングでもメチャクチャやってたんです。そしたら、いつもボコボコにされるし、落とされたりするし、ヒドい目に遭った。

―練習じゃなくて壊し合いみたいになっちゃってたわけですか。

真騎士　でも、ワタシやめるわけにいかないから、いつもムキになって向かっていって、やられてた。それが、少し経つとわかってきた。ワタシがムキになって向かっていくから、先輩たち怒ってキツいことやってくる。ワタシがニコニコしてたら、先輩たちも怒らない。それに気づいた。だからいま、先輩たちが怒りそうになったら、笑顔にするようにしてる。

―そういう処世術も学んだわけですね（笑）。それまではガンガンいって「コノヤロー」って思われてたけど。

レスリングで世界クラスの実力を持つ真騎士。非凡なMMAセンスに加え、このレスリング能力を発揮すれば、さらなる活躍が期待できる。

MAXIMO BLANCO

真騎士　そう。そのほうが練習で壊し合いにならない。だから、こっちがムカついたときは、サンドバッグ殴ることにしてる。「このサンドバッグが先輩だ！」と思いながら殴ってる（笑）。

――そして先輩の目の前に行ったら、ニッコリする、と（笑）。

真騎士　それが一番です。

――サンドバッグといえば、ここSRC本部道場では真騎士選手がバックキックやジャンピングハイキックなんかを練習するために、サンドバッグのスペースが広く取られてるらしいですね。

真騎士　そうなんですか？

――WVRの向井代表が言ってましたよ。

真騎士　それはありがたいですね。ワタシ、ホントだったら飛びたいから。

――飛びたい⁉

真騎士　ジャンプして、そのまま空中でババババババッ！ってキック連発してノックアウトしたい！

――カンフー映画みたいな技で勝ちたいですか（笑）。

真騎士　ワタシ、ブルース・リーとか映画いっぱい観てるから、そういう連続キックとかやりたい！　ジャン＝クロード・ヴァン・ダムの大ファンだし。

――それを練習してるんですか？

真騎士　いつも練習してる。でも「それはMMAじゃ使えない」って言われた。

――言われましたか（笑）。

真騎士　昔、キック習ってた先生にやって見せたら「使えない」って言われてショックだった。それから後ろ回し蹴りなら使えそうかな～と思ってやってる。あれは当たればKOできそう。

――このあいだのホドリゴ・ダム戦でも有効でしたからね。あんなド派手な技でKOしたら、さらに注目度も上がるでしょうし。

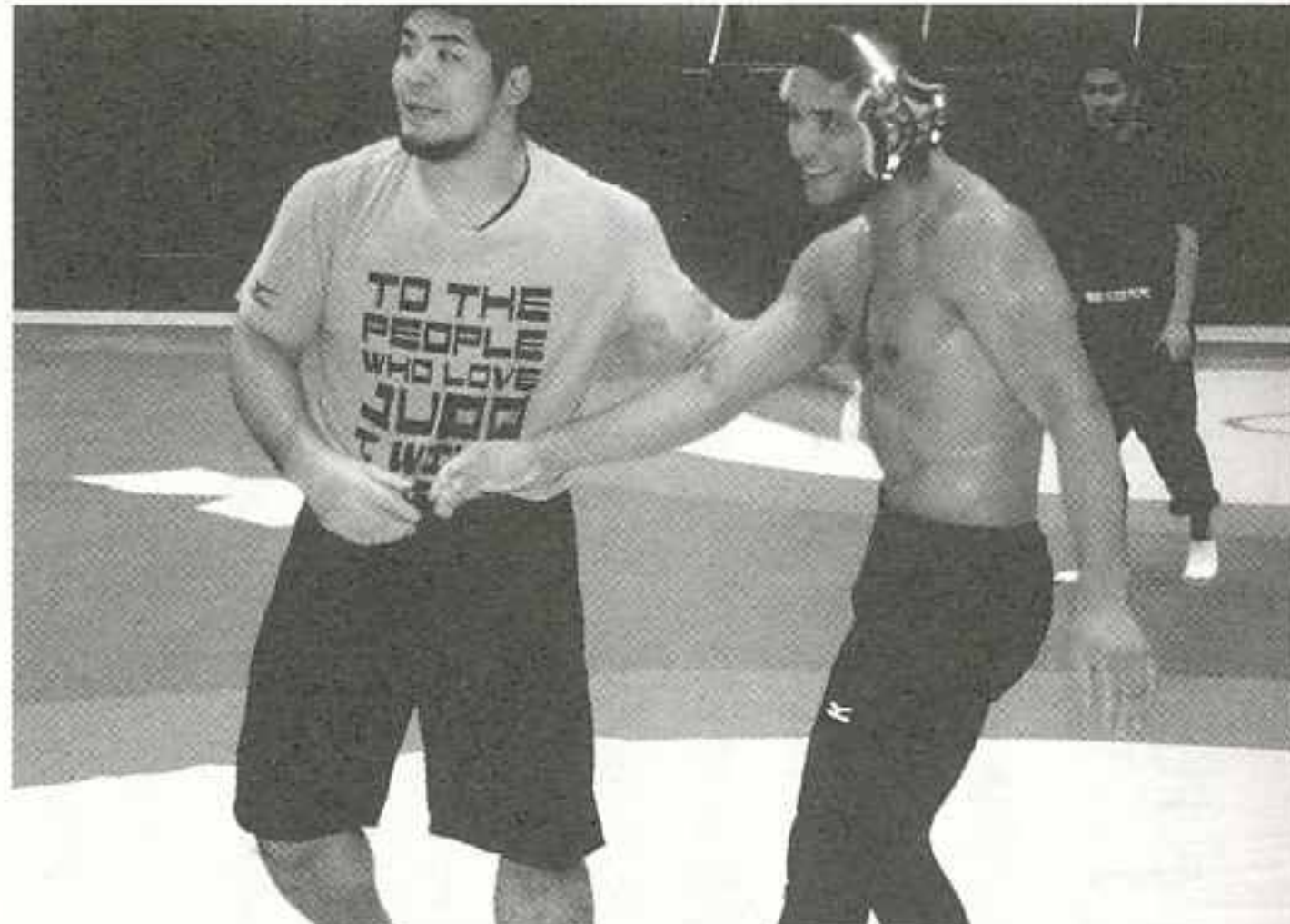
真騎士　それなら意識して次の試合でも出してみる！　それが当たらなかったら、違う技で勝つ。やっぱり勝つことが一番大事だから。

――次は10月のSRCになりそうですか？

真騎士　たぶんそうですね。

――タイトルマッチはまだ先でしょうかね。

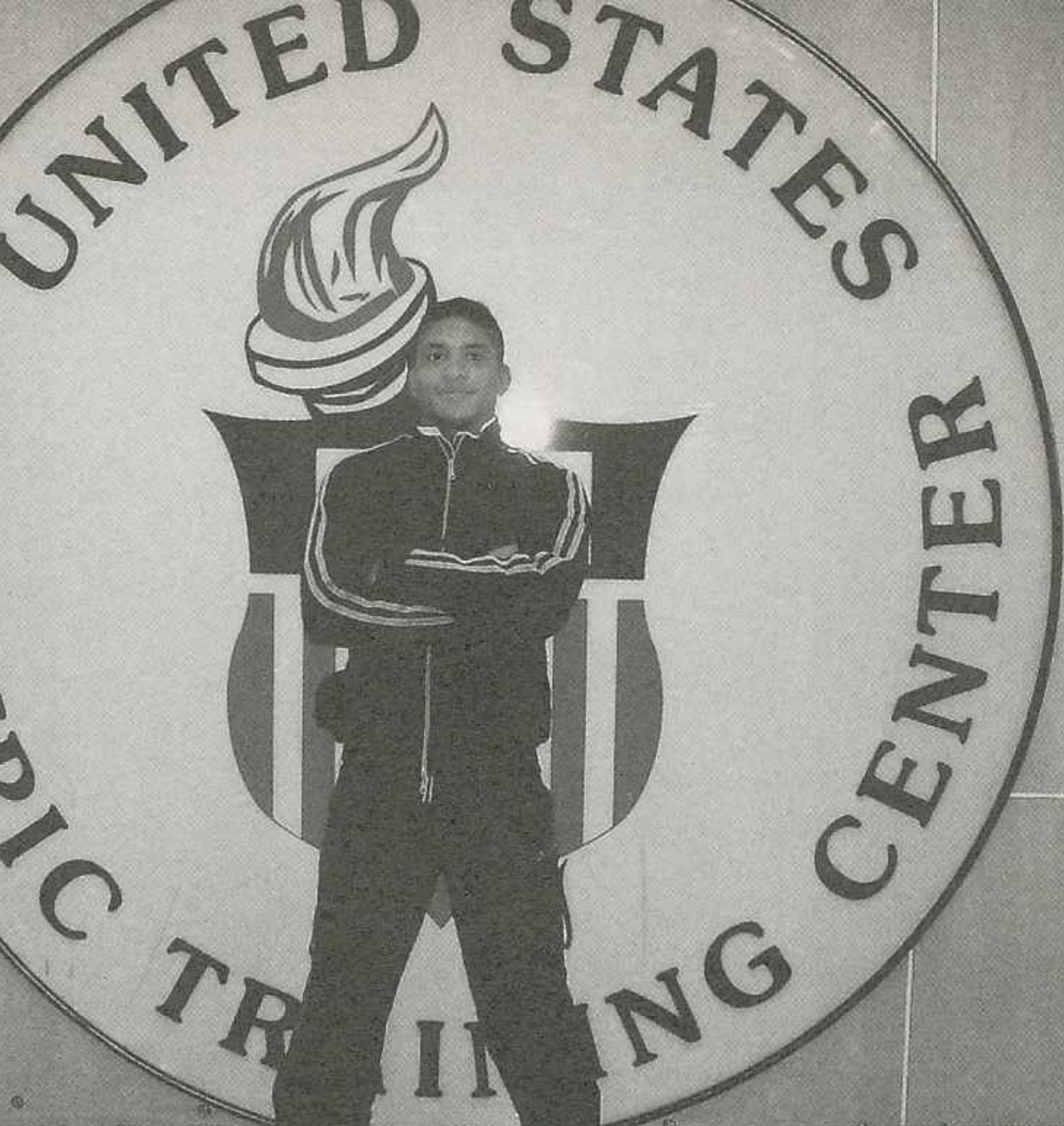
真騎士　う～ん、ワカラナイけど、もうちょっと先かな。どんな試合でも頑張るけ

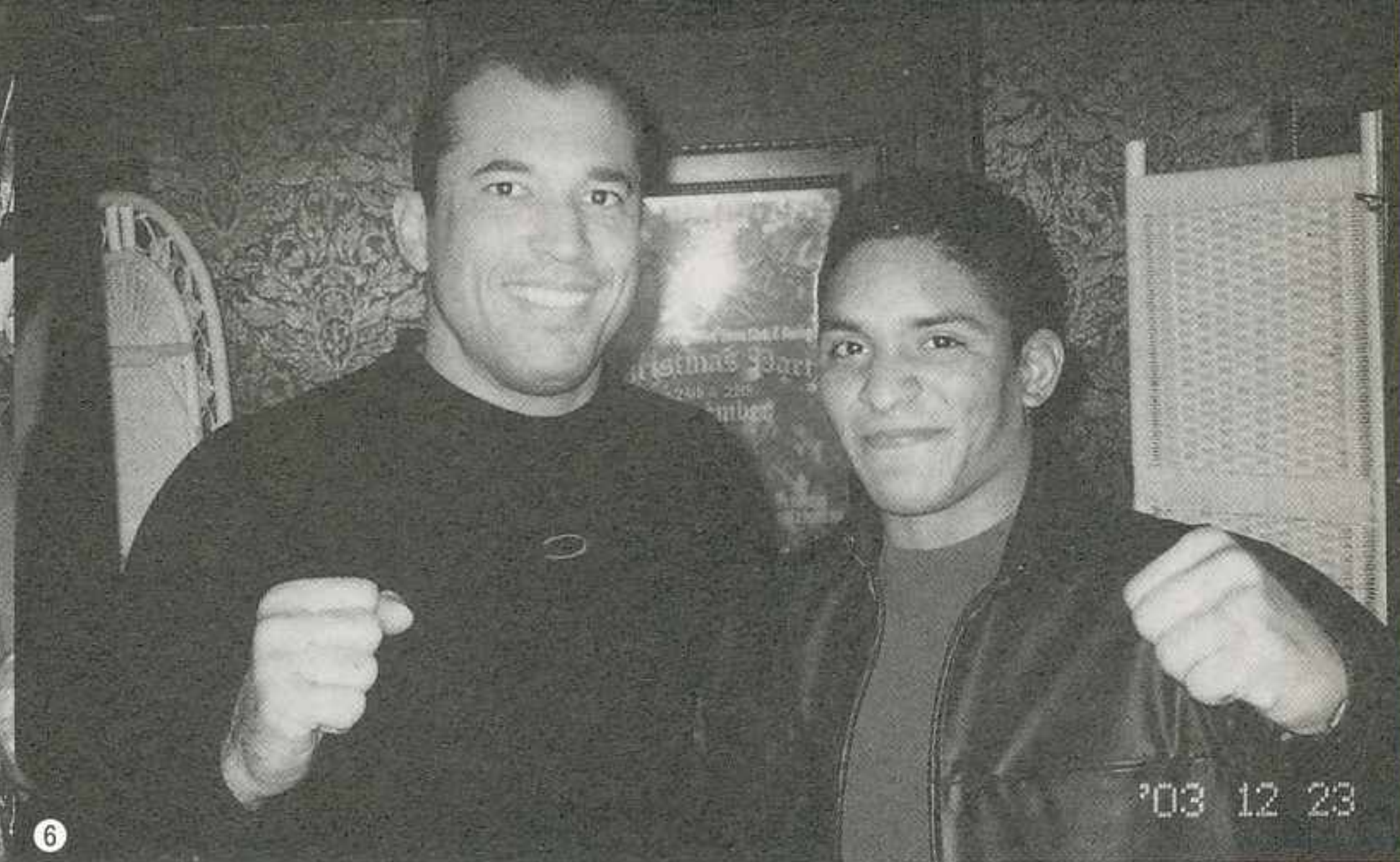
これからは本気の闘いになるから ワタシもレスリング技術を出します

SRC夏合宿や、SRC本部道場での練習を取材すると、泉浩と真騎士のスパーリングをたびたび目にした。普段から重量級と練習するライト級というのも、真騎士の急成長の秘訣か。

選手はあのタックルから足関がくるのわ

真騎士　まあまあですね（笑）。本気でや

真騎士　そう。北岡選手、足関にこだわり

——やっぱり去年、自分の団体のチャン

❶ 2007年レスリング・パンアメリカン大会で銅メダルを獲得。惜しくも北京五輪出場はならなかったが、世界レベルの実績を誇っているのだ。
❷ 母国ベネズエラにある真騎士の父が経営する小さな商店。お父さんが脳梗塞で倒れてしまったため、家族の真騎士に対する期待はとくに大きい。
❸ 最愛のお母さんとのショット。母の手作り郷土料理は栄養満点。
❹ 日本大学在学中にレスリング全日本学生選手権で優勝。真騎士の才能は日本での大学時代に開花した。
❺ 大学に入ったばかりの頃、来日していたホイス・グレイシーを訪ねて記念撮影。この頃からMMAファイターを夢見ていたのだ。
❻ 真騎士の父（右）と祖父（左）。家族を思う気持ちは強い。

MAXIMO BLANCO

ど、タイトルマッチならいまから走りにいく。高速道路ダッシュする！

——危ないですよ（笑）。でも、次はタイトルマッチじゃなくても、タイトルマッチ並みのキツい相手になるでしょうね。

真騎士　それはうれしいこと。ワタシも（マルロン・）サンドロ選手に続かないと。

——ああいうインパクトを残してチャンピオンになる、と。

真騎士　そうですね。

——いまライト級で一番のライバルになりそうな選手は誰ですか？

真騎士　SRCの中だったら、やっぱり横田（一則）選手かな。

——一番の強敵になりそうなのは横田選手ですか。

真騎士　SRCだけじゃなかったら、一番強いのは青木真也選手ですけどね。この前の試合（川尻達也戦）も観たけど足関うまいね〜。でもワタシ、前のインタビューでコメント間違えた！

——「一番強いのは川尻選手、青木選手は二番目」って言ってましたよね（笑）。

真騎士　あれ恥ずかしいから、みんな読まないでほしい（笑）。インタビューやり直したい！

——では、あらためて聞き直します。ライト級で一番は誰ですか？

真騎士　青木選手です！　彼がナンバーワン！（笑）。ナンバー2は川尻選手、ナンバー3は横田選手。これで間違いない。

——でも、青木選手がアキレス腱固めで川尻選手を秒殺したことには驚きましたか？

真騎士　信じられない。川尻選手、もっと早く逃げなきゃダメだった。青木選手が逃がさなかったんだろうけど。やっぱり青木選手は強すぎる。でも、これから闘う

青木選手みたいにチャンピオンになってリング上で結婚発表してみたいですよ（笑）

選手はあのタックルから足関がくるのわかってるから、大丈夫だと思う。

——レスリング王者でもある真騎士選手からすると、あのタックルにこられても大丈夫ですか？

真騎士　ワタシに青木選手のタックルは決まらない。足を触らせないで逃げるし、ヒザを合わせる自信もある。もしつかまれても、持ち上げて落とせる。

——やはりそういったレスリング能力があるっていうのは、真騎士選手にとって強みですよね。

真騎士　そうですね。でも、いままでワタシはレスリングを使わずに勝ってた。いまはそろそろレスリングを使わないとダメじゃないかな、と思い始めてる。

——いままでレスリング技術に頼らず勝ってたんですか。

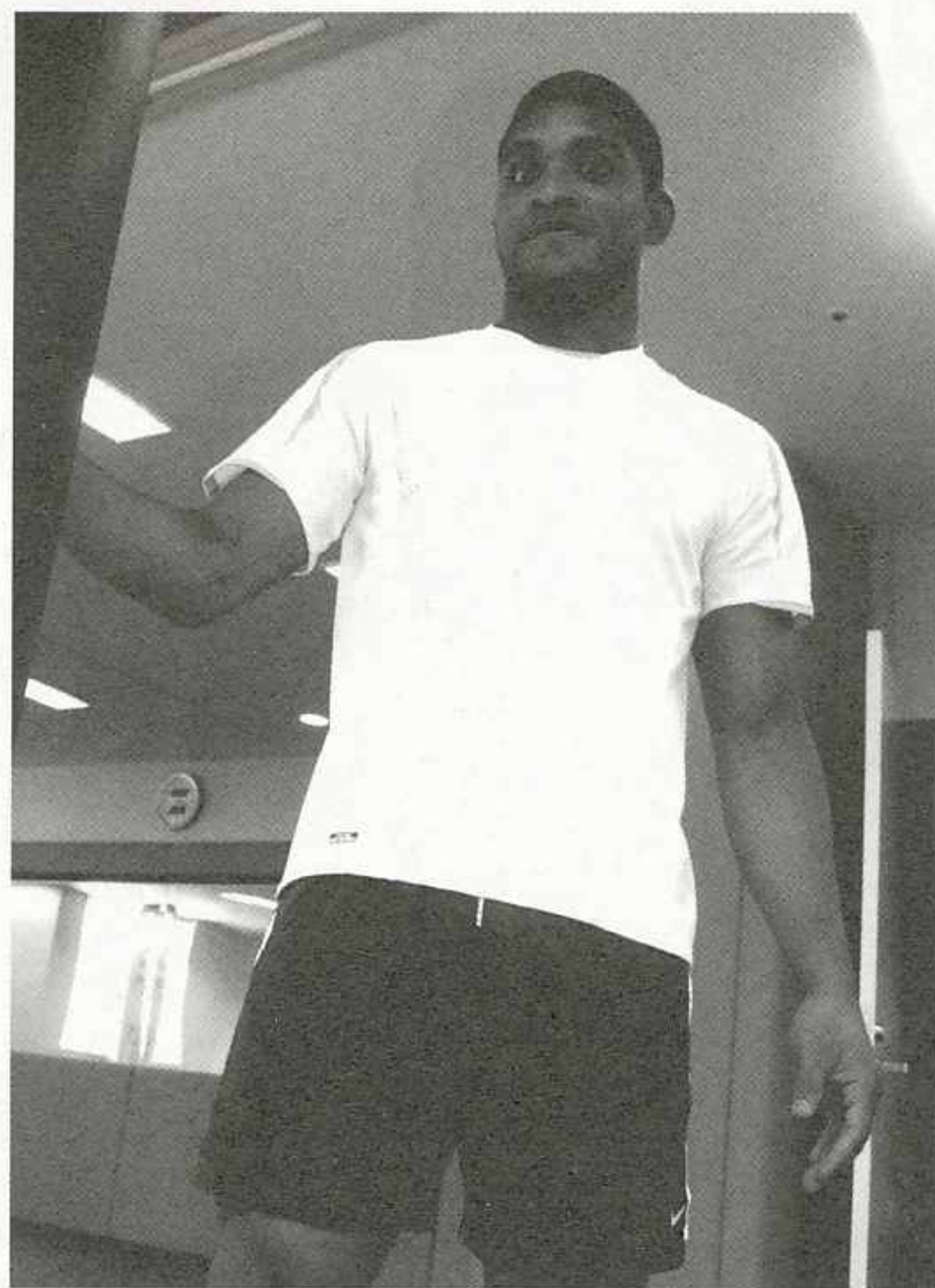
真騎士　ワタシはこれまでタックルほとんどやらなかったし、キックで倒そうとした。ブルース・リーみたいに（笑）。でも、そろそろまじめにやります。これから本気の試合になるみたいだから、ワタシも本気の闘い方します。

——これまでは本気じゃなかったんですか？

真騎士　まあまあですね（笑）。本気でやってはいましたけど、自分の力全然出しきれなかった。みんなに言われるんですよ「あなたレスリング強いのに、レスリング使ってない」って。だから、これからは自分のレスリングどんどん出していこうと思ってる。

——これからはちゃんとテイクダウンも奪いにいく、と。

真騎士　でも、ワタシ基本的に無理はしない。できないと思ったら、すぐ違うことに切り替える。みんな一つの技にこだわると、それが防がれたときスタミナ切れるし、やられちゃう。北岡（悟）選手が負けたときそうだった。

——廣田瑞人選手やホルヘ・マスヴィダルに敗れた試合ですね。

まきし■本名・MAXIMO BLANCO。1983年10月16日、ベネズエラ出身。14歳からレスリングを始め、15歳のときに仙台育英高校に留学。日本大学では全日本学生レスリング二冠王となり、06年にPRIDEと契約。しかし、PRIDE活動休止により08年に戦極育成選手となる。同年パンクラスでMMAデビュー。09年8月には井上克也を破りライト級キング・オブ・パンクラシストとなった。175cm、70kg。

真騎士　そう。北岡選手、足関にこだわりすぎてスタミナ切れて打撃でやられちゃった。ワタシ、もしテイクダウンできなかったら「OK」って、すぐ違う戦術に切り替える。そのほうが疲れない。

——何度もテイクダウンに失敗したり、サブミッションが逃げられたりすると、スタミナも消耗するし、精神的なダメージもあるでしょうね。

真騎士　それで負けちゃったら、もっと精神的ダメージある。マスコミにも悪く書かれちゃうし。ちょっと前のワタシみたいに、勝っても何も書かれないよりいいかと思うけど（笑）。みんなワタシを見て見ぬふりしてたから、ヒドいよ！　もっと見てほしいよ！　よろしくお願いします。

——わかりました（笑）。あと、これは向井代表が言ってたんですけど、今年もSRCとDREAMの対抗戦があるかもしれないらしいですね。

真騎士　ワタシはもうやるつもり。そのために頑張ってる。大晦日に出るのが夢だから。かなったらいいな。そのために次もしっかり勝ちます。

——やはり大晦日に出たいというのは、日本で一番大きな舞台だからですか？

真騎士　そうですね。凄いモチベーションになるね。お客さんはたくさんいるし、テレビもたくさんの人が観てくれるし。そこでもワタシはリラックスして、最高の闘いを見せたい。

——やはり「SRC代表」という気持ちで出たいわけですか？

真騎士　そうですね。DREAMにリベンジしないといけないから。それは絶対にSRCの誰かがやらなきゃいけないけど、自分がやりたい。

——やっぱり去年、自分の団体のチャンピオンである廣田選手が青木選手に敗れたのは悔しかったですか？

真騎士　ショックでしたね。去年は家族に会いたかったから、大晦日に試合はしたくないと思ってたけど、いまは家族に会うことよりDREAMに勝ちたい。だから今年は絶対に出たですね。

——では、10月のSRC、大晦日と大一番が続きますね。

真騎士　緊張してきたな（笑）。

——早いですね（笑）。

真騎士　でも、青木選手に比べたら全然大丈夫。彼は凄いですね。ヨアキム・ハンセン、廣田選手、メレンデス、川尻選手と、ずっと大きな試合が続いてるのにいい結果出してる。彼は関節が強いだけじゃなく、メンタルも強いと思う。……ちょっと青木真也の話しすぎたかな？（笑）。

——でも、これからSRCのチャンピオンを目指す選手が、ちゃんと「打倒・青木真也」を考えてるっていうのは、大事なことだと思いますね。

真騎士　みんなチャンピオン、トップになりたい。いま日本のトップは青木選手だから、彼に勝ちたいのはあたりまえだと思う。

——そしてSRCのチャンピオンになり、青木選手も倒したら、もっと多くの女性が爪と歯をきれいにするかもしれないですね（笑）。

真騎士　そうですね。爪と歯と心がきれいな人、募集中です。素敵な人見つけたいですよ〜。青木選手みたいにチャンピオンになって、結婚発表したい！（笑）。

——今度は俺の番だ、と（笑）。では、そっち方面も頑張ってください！

【10年7月30日／都内・SRC本部道場にて収録】

MMA & PRO-WRESTLING MAGAZINE kamipro USTREAM 絶賛配信中!

『kamipro』編集部が配信しているUSTREAMをご存知だろうか?
毎度毎度、旬のテーマを掲げ、不定期ながらも毎月5～10回は配信している
USTREAMは、誌面ではけっして出せない裏話も続出!? パソコンやiPhoneをお持ちの方なら、
誰でも無料で視聴できるので、ぜひ観るべし! ちなみに、配信日時やテーマは
kamiproムーブやkamiproドットコム、ツイッター等で随時お知らせしています。

これまでのUSTREAM放送

7月

4(日) 15時00分～

DREAMなぜカードが決まらない?

直前に迫った『DREAM.15』を徹底討論! あと『UFC116』で行なわれたレスナーvsカーウィンの感想を中心に、ヒョードル敗北によって戦国時代模様のヘビー級戦線も語りました!

9(金) 20時00分～

語ろうPRIDEフジテレビショック

反社会的勢力との接点が取りざたされNHKの放映中止が決定! 大揺れに揺れる日本相撲協会——。我がマット界にもなんか似たようなことがあったよな……そう、PRIDEのフジテレビ放映中止騒動だよ! ということで、当時のことをアーでもないコーでもないと振り返りました!

10(土) 22時00分～

DREAM.15座談会

SRCからスタートし、SF、UFC、そしてK-1MAXと神がかった内容が続いた格闘技イベント。締めるのは『DREAM.15』!……なんだが、青木真也vs川尻達也、菊野克紀vsカルバンという好カードを並べながらもカード編成のドタバタで不安を覚える関係者、ファンは少なくない。というわけで、今後の方向性を含めて、大会終了後直後に座談会をやりました!

13(火) 23時30分～

浅草キッド玉ちゃんのTUF変態座談会

7月13日(火)夜11:50にスタートした「UFC登竜門 ジ・アルティメット・ファイター ミドル級ウォーズ」。その初回無料放送に合わせて、kamiproとWOWOWが初の緊急スペシャル・コラボとして「『UFC登竜門 ジ・アルティメット・ファイターミドル級ウォーズ』を観ながら、玉袋筋太郎がとことん突っ込みまくる!」企画をUSTREAMで緊急生中継しました。

15（木）12時00分～

語ろう俺たちの五味隆典&マット界2010上半期を振り返ろう!

出演者の橋本宗洋、堀江ガンツ、ジャン斉藤の3人が議論の末、上半期MVP&ベストバウトを勝手に決定。それを見事に的中させた視聴者の中から抽選で1名様に賞品をプレゼントしました。

16（金）13時00分～

ファイヤー原田の飛ぶ教室

元・引きこもりK-1ファイターのファイヤー原田がザ・グレートサスケ、裕木奈江を激語り!（※ログは残しておりません）。

20（火）21時30分～

語ろうSRC!

いまだ謎が多い総合格闘技イベントSRC――。日本マット界が激動に見舞われているいまこそ“第二のメジャー団体”の魅力に迫りました。

26（月）20時00分～

ガオ見参! 帰ってきた新日本プロレス通信なう

新日本プロレスのツイッターアカウントキャラクターのガオ1号&2号がUSTに登場!

27（火）20時00分～

タダシ☆タナカ先生はなぜ掲載拒否をしたのか

携帯サイトで7月26日に更新予定だった『kamiのワイドショー』（高崎計三氏執筆）の「暴露マスコミの今～タダシ☆タナカ編～第3回（最終回）」は、取材対象のタダシ☆タナカ氏が内容に関して掲載の了承をしなかったので更新を見合わせることに……。現場で何が起きていたのか。USTで追求しました。

28（水）20時00分～

晃市郎松本のすべらない話

元・吉本芸人にして現・DEEPフェザー級王者の松本晃市郎が登場!

30（金）21時30分～

1、2、3、K!! 中村K太郎

和術慧舟會東京本部所属、アブダビコンバットでも活躍した寝技師がUSTに登場!

8月

1（日）20時00分～

語ろう天龍源一郎!! ～本当にあった「おまえ男だよ!」な話～

天龍番であり元『ゴング』編集長の小佐野景浩氏を迎えて天龍源一郎の男気エピソードを激語り!! 視聴者の皆さんからも天龍の男エピソードを大募集! 優秀者には賞金をプレゼントしました!（※ログは残しておりません）。

2（月）21時20分～

五味隆典祝勝会

『UFC on Versus 2』で実現した五味隆典UFC第二戦を酔っぱらいながら徹底総括しました!（※ログは残しておりません）。

アクセス方法

▶ http://www.ustream.tv/→「kamipro」で検索
→「kamipro_saitou」にアクセス

※ツイッターアカウント「kamipro_saitou」でも開始時に告知するので、そこからアクセスすることも可能です。
このサービスはパソコン、iPhone等のスマートフォンから無料で視聴できます。

7.30 kamipro USTREAMゲストに登場!

「僕のあだ名は“凡人”でした」

中村K太郎

『kamipro』で週に2〜3回ほど配信しているUSTREAMをご存知だろうか。ビッグイベントの直後やスペシャルゲストを招いてトークを繰り広げているこのUSTだが、7月30日のゲストには現在SRCで活躍中の中村K太郎を迎えてバカトーク! さっそく読め!

聞き手／ジャン斉藤　試合写真／小林靖、Josh Hedges（UFC）

——ということで、自己紹介よろしくお願いします。

K太郎　はい、和術慧舟會東京本部の中村K太郎です。

——『ｋａｍｉｐｒｏ』では初めてインタビューさせていただくことになります。ちょっとUST配信という特殊なかたちになるんですけど。

K太郎　はい、よろしくお願いします。

——まずは格闘技を始めたきっかけから聞かせてください。

K太郎　格闘技を始めたのは柔道ですね。幼稚園の頃から柔道をやっていましたね。田村亮子さん（谷亮子）が柔ちゃんブームを巻き起こしているときです。

——田村亮子に憧れたんですか？

K太郎　そうなんですよ。

——女性としてはどうでしょうか、田村亮子は？

K太郎　あ……、ちょっと僕は付き合えないですね。

——あ〜、ダメですか（笑）。

K太郎　難しいですねぇ。人間としては素晴らしい方だと思いますけど。ちょっと……、僕は……。というか、田村さんのほうから「K太郎？　もちろん、お断りします」でしょう？

——なるほど（笑）。柔道家時代から総合格闘技は観られてたんですか？

K太郎　はい、PRIDEのヒクソン（・グレイシー）vs髙田（延彦）戦とか観ていました。小川（直也）選手も好きでしたけど。

——プロレスもけっこう好きだったんですか？

K太郎　いや、全然好きじゃないです。柔道家っていうところに共感していたというか。

——ほかに柔道家って、どなたがいましたっけ？

K太郎　PRIDE初期の頃だとあまり柔道家は出ていなかったですよね。

——ちょっとへんな話になっちゃいますけど、総合に転向してくる柔道家って、ちょっとぶっ飛んでる方が多いイメージがあるんですけど。小川さんもそうだし、秋山成勲とか青木真也も危ないですし。柔道っていうのは〝危ない人間〟を作り上げてしまってる印象があるんですね。

K太郎　あー、それはあるかもしれないですね。トップにいく選手だと、柔道の練習自体が凄いというか、壮絶になってくるし、そこを乗り越えた人ですから、やっぱり性格はぶっ飛んでいると思いますよ（ニヤニヤ）。

——ダハハハ！　性格悪い（笑）。

K太郎　はい。性格悪い……ではなく、ぶっ飛んでいると思います。かっこいいですよね。

——じゃあ柔道家で性格悪いやつはみんな強い、と。

K太郎　悪いのではなく、ぶっ飛んでいる方は、ほぼ100パーセント強い。

——「ほぼ100パーセント」って言葉として、ちょっとおかしいと思いますけど（笑）。

K太郎　ほぼ……なんですかね、　約？　だいたい？（笑）。

——吉田（秀彦）さんとかどうですかね？　悪そうに見えないですけどね。人間としてちょっと豪快であるとか。

K太郎　あぁー、豪快だと思いますよ。憧れます。やはり皆さん、トップいく方って……豪快＝強い！　と思います。

——言いきりますねぇ（笑）。

K太郎　普通の練習や、普通の人では金メダルは獲れないでしょう。

——金メダル獲るぐらいになると、いわゆる神様みたいなもんですから、もうやりたい放題なんでしょうね。

K太郎　というか、自分自身のために練習を追求するという感じですかね。普通の人では、その練習についていけないと思います。神様のような存在というところはそのとおりだと思います！　神様！

——言いきるなぁ（笑）。で、どうして和術慧舟會に入ろうと思ったんですか？

K太郎　友だちが先に入っていたからです。さっきも一緒に練習してきたし、合コンも一緒な外山慎平。

——K太郎選手は合コン好きなんですか？

K太郎　合コン好きですね。

——初合コンっていつですか？

K太郎　大学生のとき。高校のときはないですね、マジメだったので。

——K太郎さんってモテました？

K太郎　モテないですよ。

——小学生の頃から？

K太郎　小学生のときは、まぁ……普通。

中村K太郎といえば、勝利後のこのKポーズばかりが印象的だが、話を聞くほどに、なんともクセのある人物像がむき出しに。少年時代のあだ名が「凡人」だなんて……。そんな子ども見てみたい！

バレンタインのときはチョコを何個かもらいましたけど。中学の頃もそんな感じですかね。

——高校は？

K太郎　高校のとき、もらえなかったです。

——どうしたんですかね？

K太郎　坊主にしたからかな。

——ちなみに中学のときはなんて呼ばれてたんですか？　女の子からは。

K太郎　あだ名で呼ばれてたんですよ。「凡人」って呼ばれてました。

——それはいまだから言いますけど、バカにされてたんじゃないですか？

K太郎　そうかもしれないです。小学生の頃からのあだ名なんですよね。

——小学生はなかなか「凡人」って言葉使わないですよね。

K太郎　そうですね。なんか新しい言葉を使ってみたいっていうのあるじゃないですか。ちょっと難しい言葉を。それで、使ってみたらそういうあだ名になっちゃって。

——K太郎さんが凡人って言葉を使ったら「何言ってんの、コイツ。もう明日から凡人と呼ぼう」みたいな。

K太郎　そんな感じですよね。

——もう途中から友だちになった人は、なんで「凡人」って呼ばれてるのかわからないですよね。

K太郎　まぁ、それは一回一回説明した感じです。高校のときは「柔道くん」って呼ばれてました。

——そのままじゃないですか（笑）。柔道やってたから？

K太郎　そうですね。

——でも、柔道部なんてたくさんいるわけでしょ。なんでK太郎さんだけ「柔道くん」って言われてたんですか？

K太郎　なんですかね。それぐらいしか強調するものがなかった。

——いまだから言いますけど、個性がなかったんじゃないですか（笑）。

K太郎　そうかもしれないですね（笑）。ショックですね、ちょっと。

——しかし、凡人っていう名前だとあんまり恋愛には発展しないですよね。

K太郎　そうですねぇ。

——女性同士で「誰が好きなのよ？」っていうガールズトークがあるわけじゃないですか。さすがに「じつは凡人が好き!!」とは言えないですよね。

K太郎　言えないですねぇ。

——「え、凡人が好きなの？」みたいな（笑）。ちょっとそれはあだ名で損してる可能性が……。

K太郎　ありますねぇ。地元に住んでいるのでいまでも同級生に言われますもんね、「凡人」って。

——そこから変えなきゃダメなんじゃないですか。

K太郎　「凡人はもうやめてくれ！」と。

——「柔道くん」だとちょっとカワイイ系が入ってるんで、「誰が好きなのよ」「柔道くん！」って言いやすいかもしれないですけど。高校時代はモテました？

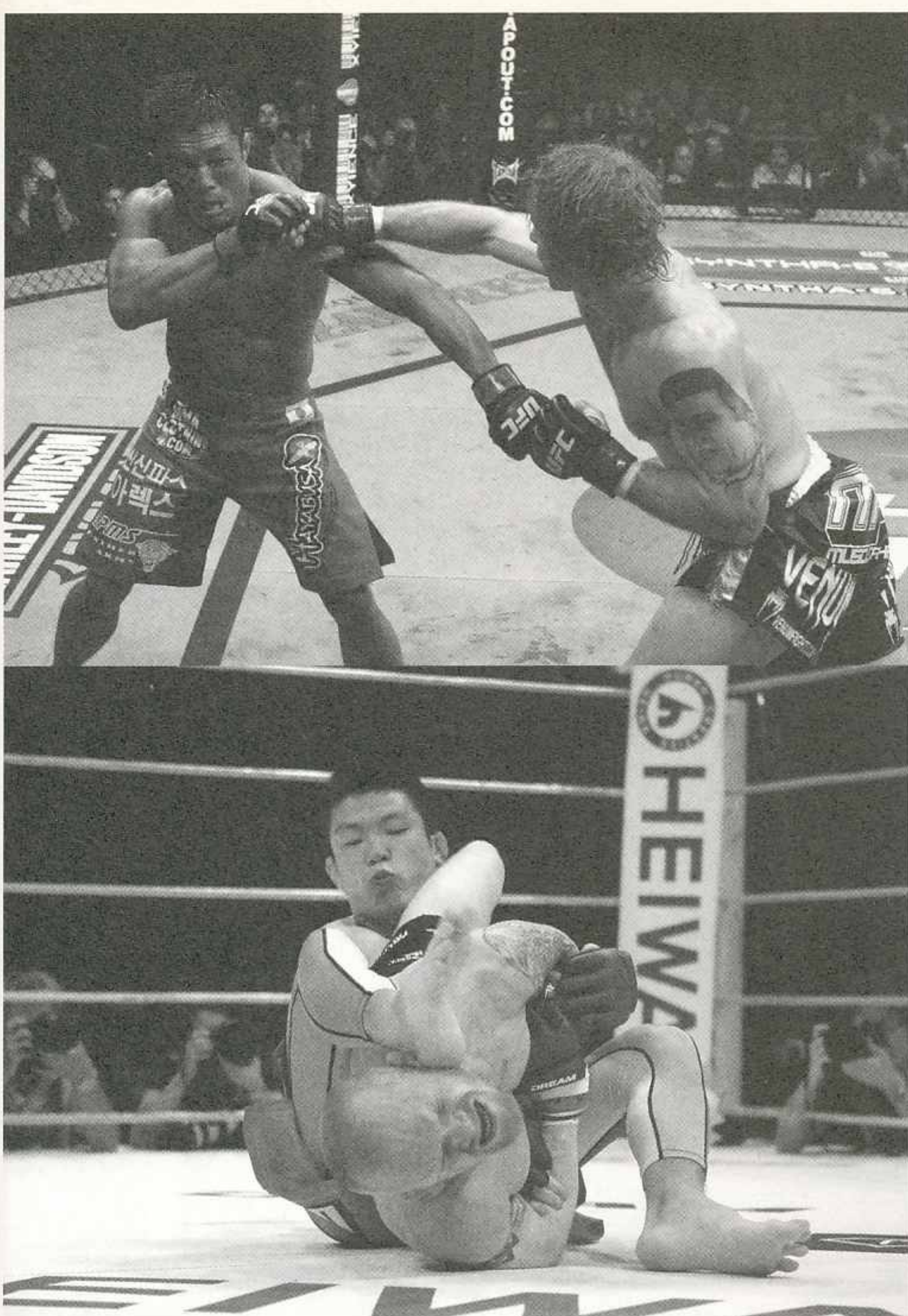
K太郎　いやぁ……。

小学校と中学校のバレンタインでは チョコを何個かもらいましたけど……

——男女共学でした？
K太郎　共学です。柔道の支部大会はどこかの高校に部員が集まったりするんですけど、その支部大会を観に来てた子と付き合ったりしてましたね。
——あら！
K太郎　全然違う高校の子と。
——それはどっちから声をかけたんですか？
K太郎　向こうです。
——それはどんなシチュエーションで？
K太郎　先輩がその子の友だちと仲良かったりして、それで連絡先を聞いて仲良くなったみたいな感じですかね。でも、全然何も。童貞のままです。
——手はつないだんですか？
K太郎　手はつないで、チューして、おっぱい揉もうとしたらダメでしたね。
——なんでダメなんですか。「まだ早いわ！」と？
K太郎　んー、ムードが作れればよかったんじゃないですかね。
——おっぱいを揉もうとしたのはどういうシチュエーションだったんですか？
K太郎　いやー、それはちょっと言えないですね。
——なんで言えないんですか？
K太郎　いや、もうそんな関係なしに欲望のまま行っちゃったんですよね（ニヤニヤ）。
——ダハハハハハ！
K太郎　たぶんそういうところがダメだったと思うんですよ（笑）。
——それはダメですね。やっぱりいきなりおっぱい揉まれたら「何すんの！」って話になりますもんね（笑）。そこで気まずくなったりしたんですかね？
K太郎　気まずかったり、僕のほうもなんか……。
——「やっちゃったな」と。
K太郎　「難しいな」と思って、面倒くさくなっちゃったんですよね。
——おっぱい揉めなかったから、面倒くさくなった。
K太郎　女性って難しいな、と。
——もしかしたら、その子がこのUSTを観てるかもしれないんで謝ったほうがいいかもしれませんね。
K太郎　そうですね。あのときはごめんなさい！
——「あのときはちょっと悶々としてごめんなさい！」と。
K太郎　いまは、ちょっと大人になってデリカシーが多少はついたと思うので。
——もしタイムマシンであのときに戻れたら、やっぱり揉まない自信は？
K太郎　ありますよ！　やたらそこに食いつきますね……（苦笑）。
——おっぱいを揉まないことに耐えられる自信というか。
K太郎　耐えられますよ、はい。
——わかりました。そういう高校時代をすごして大学に。もともと大学に行きたいと思ってたんですか？
K太郎　付属だったんですよね。
——じゃあ、そのまま大学でも柔道を？
K太郎　いや、高校までです。高校も柔道はそんなやる気はなかったんです。総合をやりたかったんですよね。
——遊びたいからじゃない。
K太郎　遊びたい気持ちはそんなにはなかった。インドアっていうか、出不精っていうか。まぁ、合コンは好きでしたけど。
——合コンは好きだったけどインドア。
K太郎　まぁ、そうですね。誘われれば行きますけど、自分から企画したりとかは。
——じゃあ幹事とかには向いてない、と。
K太郎　向いていないですね、確実に。
——やらされたことはないんですか？
K太郎　あります。やらされたっていうか、合コンがホントにしたくてしょうがなくなって、自分が幹事するしかないってなったときに。僕は人見知りもするし、友だちも大学でできなかったので。だから大学でサークル入って……とかしていないんですよね。
——合コンとかやりたいならサークル入ったほうが早くないですか？
K太郎　ホント後悔してます。
——じゃあもしタイムマシンがあったら、おっぱいは揉まないし、そしてサークルに入る、と。
K太郎　入ってますねぇ。
——そんな合コンばっかやってると思わせておいて、和術慧舟會のほうもしっかり通ってたわけですよね。
K太郎　それはそうですよ（笑）。格闘技大事ですよ。
——このUSTの視聴者からするとK太郎選手は寝技が凄いっていうことぐらいしか知らないんですけど。高校時代から寝技は強かったんでしょうか？
K太郎　寝技が強かったっていうか、凄く好きでした。
——寝技でこの人は強いなって思った選手って誰ですか？
K太郎　マルセリーニョ（マルセロ・ガッシア）ですか。
——強いですか、やっぱり。
K太郎　はい、アブダビで何もできずやら

「柔道出身の格闘家はぶっ飛んでる」と話すK太郎だが、確かに柔道時代第一線で活躍していた小川直也をはじめ、秋山成勲、青木真也はぶっ飛んでいるイメージ満載。こんなぶっ飛んでる人がいるからこそおもしろいのだ！

岡見さんはホント、いい人ですよ。前は「凄くケチだ」って言われてましたけど

中村K太郎

れましたので、実際。

—日本人だとどなたが強いですか？

K太郎　……みんな強いですよ。

—ダハハハハ！　なんですか、いまの間は！

K太郎　……青木さんとか。

—いまもね、一瞬、間があったんですけどね。

K太郎　いや、なんて答えようかなと思って。みんな強いと思いますけど、僕はけっこう勝てる自信はあります。岡見さんを除いては。

—岡見選手は強いですか。

K太郎　はい、強いです。

—それは先輩だからとかじゃなく。

K太郎　はい、もうホントに。いつもやられています。

—岡見さんはまたつかみどころがない感じなんですけど、普段はどんな感じの方なんですか？

K太郎　優しい人です。

—それだけですか？　なんかないんですか、合コン好きだとか。

K太郎　合コン……あまり言うと、怒られちゃうので。ホント、いい人ですよ。前は「凄くケチだ」って言われていましたけど……。

—それ、確実に怒られますよ！（笑）。岡見さんはケチなんですか？

K太郎　いや、僕は言っていないです。僕は思っていないですよ（笑）。

—K太郎さんは思ってないけど、岡見勇信はケチだと思われていた、と。

K太郎　って言われていた時期が凄くあったんですよ。一瞬。

—凄く言われていた時期が一瞬あったって、日本語としてへんですよ（笑）。

K太郎　あ、なんて言うんですか。短い時間にやたら言われてたっていうか、からかわれていたというか……。

—それはどういう理由でですか？

K太郎　わからないです。おもしろがられたというか、やっかみ半分か……？　凄く慕われていたから、からかわれキャラだったというか……？　「飲みに行きましょうよ、岡見先輩」「いや、俺はいい」みたいな。UFCで活躍しだして、いやらしい話しですけど、ファイトマネーもけっこういい額になってきているのをみんなわかっていて、それなのに「なんで後輩とかにおごってあげたりしないんだ」みたいなにからかわれたというか。まぁ、一瞬ですけど（笑）。

なかむら・けいたろう■1984年5月22日、東京都出身。田村亮子に憧れ柔道を始め、03年に総合格闘技でプロデビュー。その後、所属する慧舟會系のイベントに参戦。10年にはSRCウェルター級GPに参戦し、1回戦突破。優勝が期待される26歳。180cm、77kg。

—じゃあ、一時期はケチだったけど、いまは違うぞ！　と。

K太郎　いまは全然。あのときは、それを言うのがおもしろかったという感じです。

—ということを、ちょっと声を大にして言いたいわけですね（笑）。

K太郎　はい。カッコいいです、ホントに。ホントに尊敬しています！（笑）。

—絶対に怒られると思いますけど（笑）。和術慧舟會ってけっこう個性的な選手が多いですね。K太郎さんから見て、一番変わった選手はどなたですか？

K太郎　トイカツとか。

—トイカツ選手はどこがどう変わってますか？

K太郎　なんか……なんですかね、あの人もとらえどころがない。優しいんだかなんだかわからないみたいな感じなんですよね。優しいようなところもあるし、凄くケチだし（笑）。

—K太郎選手の周りはケチが多いですね（笑）。

K太郎　はい。僕もケチ（笑）。

—ケチですか。

K太郎　はい、金に汚いです（ニヤニヤ）。

—じゃあ、「SRCに上がってんのになんでおごんねーんだ」みたいなことを後輩に言われてるかもしれないし。

K太郎　そうかもしれない（笑）。

—じゃあ、合コンに行っても「あの人ケチだね」って言われてるかもしれない。

K太郎　かもしれないですね。

—しかし、今日の配信を聴いた多くの人は和術慧舟會はケチなんだなってなっちゃいますよ。

K太郎　なっちゃいますかねぇ。

—バーっと景気のいい話はないんですかね。岡見さんが一晩で100万使って銀座で大暴れしたとか。

K太郎　それって、いいイメージですか？（笑）。

—いや、でもおもしろいじゃないですか（笑）。いまの話をまとめると、合コン好きだけど、インドアで、下からはケチだと思われて。

K太郎　「凡人」と呼ばれて。

—あんまり強そうじゃないですね（笑）。K太郎さんのニックネームは「裸十段」ですけど、言葉悪いですけど、今成さんの二番煎じみたいですよね。

K太郎　あー、そうですね。

—ほかに希望はないんですか？

K太郎　う～ん、凡人なんですかねぇ。

—ダハハ！　そうか、それは逆にハードルを下げていいかもしれないですね。

K太郎　ナメられちゃうみたいな。ナメたところで、けっこう強いなコイツみたいな。

—お客さんも、凡人だから判定で勝っても「まぁ凡人だからいいんじゃないの～」みたいな。

K太郎　そうですねぇ。

—川尻さんだったら「クラッシャー」だから「壊さないとダメ！」みたいなムードはあるじゃないですか。今成さんだったら「足関十段」だから足関を極めないとダメ。でも、凡人だったらべつにねぇ。

K太郎　判定でもいいんですよ。一本だったら「おー、すげぇ。凡人なのに一本取ったよ！」って喜ばれますしね。

—そうか。となると最初の話で「凡人というあだ名がよくねぇんじゃないか」みたいな話ありましたけど……。

K太郎　使いようですよね！

【10年7月30日／都内・「kamipro」編集部にて収録】

「兄弟ゲンカはいつもK−1みたいな感じでした」

な、な、な〜んと、あのショー・コスギにはケイン・コスギのほかに愛息がいた！

100万ドルスターのサラブレッド／俳優

シェイン・コスギ

前号で好評だった日本人初のハリウッドスター、ショー・コスギインタビュー。今回はその次男で、偉大なる父と同じように役者の道を歩むシェインが登場！父から学んだ哲学、そして兄であるケインについて朴訥に語ってくれた。

聞き手／青柳直弥　構成／鈴木佑　撮影／金山フヒト

——前号では、お父さん（ショー・コスギ）

シェイン　はい、21歳までずっとアメリカ

の役で。映画が始まって、すぐに殺された

たんですか？　小学生のケンカにしては、

――前号では、お父さん（ショー・コスギ）にお話を聞かせていただいたんですけど、やっぱり、お父さんはいろんな意味でスゴい方ですよね。
シェイン　「気力、精神力」の強さが、スゴくわかりやすいですよね。
――シェインさんは、小さい頃から身体の鍛錬も含めて、やっぱり厳しい教えのもとに育ってきたんですか？
シェイン　はい。たぶん、お父さんは、僕とお兄ちゃん（ケイン・コスギ）に有名なアクションスターになってほしい、という思いがあって。だから、ちっちゃい頃から僕たちに武道全般だったり、体操から演技まで、ハリウッドで活躍できるような知識をいろいろ……。
――まさに英才教育だったんですね。シェインさんは、大学まではあちらに？
シェイン　はい、21歳までずっとアメリカで。
――あちらの生活では、ショーさんなんかとも英語なんですか？　日常会話とか。
シェイン　家族全員、みんな英語でした。だから、何年か前にみんなで日本語で会話をしたら、けっこう不思議な感じがしましたね。
――そうなんですか（笑）。お父さんが、『ニンジャ』で有名な人なんだっていうのは、物心ついたときにはなんとなく？
シェイン　そうですね。5歳で初めてお父さんの映画に出ているんで……。
――5歳でデビューですか！　いちばん最初に出た映画って、なんだったんですか？
シェイン『Revenge of The Ninja（ニンジャⅡ 修羅ノ章）』に、お父さんの息子の役で。映画が始まって、すぐに殺されたんですけど（笑）。

幼少時から父の関わる映画作品に出演していたシェイン。写真は1985年にアメリカで公開された『NINE DEATH OF THE NINJA』。この作品でシェインは準主役として出演。ちなみに同作品には兄のケインも出演している。

ちっちゃい頃はみんなが遊んでても
僕とお兄ちゃんは稽古と練習ばかりでした

――デビュー作で、いきなり殺されちゃいましたか（笑）。じゃあ、その時点でお父さんが特殊な職業っていうことも、自分たちの置かれた環境もわかってたワケですね。
シェイン　そうですね。ちっちゃい頃、みんなは遊んでいるんだけど、僕たちは稽古に行かなきゃいけなかったし……。平日、学校が終わるとお母さんが迎えに来て、すぐ練習、稽古。で、夜帰ってきて、ごはん食べたら勉強して……。そのほかにも、いろんなイベントやパフォーマンスの大会があれば出たり、土日も遊びに出ないでよく稽古とか、練習してましたね。
――遊ぶ時間が全然ないんですね。
シェイン　なかったです。なぜそこまでやらなきゃいけないかが、ちっちゃい頃はわからなかったんですよね。たぶん、お兄ちゃんもそうだったと思います。だから、練習に行く前とか、練習のあとは文句言ったりもしてたけど、小学校の高学年くらいになると、やっと理解して、そこからはそんなに文句も言わなくなりました。
――グレてもおかしくない過酷な環境ですよね。ところで、お父さんは数々の武勇伝をお持ちですけど、シェインさんも学生時代はけっこう、ケンカしたりとか……。
シェイン　僕は、あんまりないですね。と言っても二回はありましたけど。一回は小学校のときで、相手が僕にイラッとしたみたいで、いきなり右フックが飛んできて……。
――小学生で、いきなり右フックですか？
シェイン　はい。だから、僕も自然によけて、とっさに右アッパーが出てしまって。
――右フックに対して、右アッパーで返したんですか？　小学生のケンカにしては、レベル高すぎますよ（笑）。
シェイン　ハハハ。そのときは、一発で倒して。それからはケンカとかしなかったけど、高校のとき、一回ケンカを売られたことがあって。相手は同じアメフトのチームでけっこうデカい人だったんだけど、僕は冷静に「やめたほうがいいんじゃない？」って言ってて。「一発打ったら、たぶん僕はすぐ2、3発返すから、やめたほうがいいよ」って。
――倍返しでいくよ、と。
シェイン　そうです。結局、殴り合いのケンカにはならなかったけど。
――そんなふうに言われたら、さすがに相手も「やめとこうかな」と思いますよね（笑）。でも、シェインさんはけっこうストレートというか、直情型な感じがしますけど。あんまりカッときたりしないですか？
シェイン　いや、たまにカッとなるけど、それはたぶんお兄ちゃんとさんざんケンカしてたから（苦笑）。
――ああ、そうか。ケンカ自体はそこでしてたから、ほかでしようとは思わないみたいな。
シェイン　そうでしたね。いっぱいお兄ちゃんとケンカして、負けたから。
――けっこう、普通に殴り合いのケンカとか。
シェイン　お兄ちゃんとのケンカはもう子どものK―1みたいな感じ。
――子どものK―1って（笑）、そんな本格的なケンカしてたんですか？
シェイン　もう普通に顔面パンチとか、蹴りとか。ノールール。
――マジですか（笑）。シェインさんとケ

インさんのケンカって、かなりスゴそうですよね。

シェイン　もう、すぐに血とか出るんですよ。お母さんも僕たちがケンカしてるってわかると、すぐ止めに入ってきて。

——二人がケンカしたらヤバいっていうのがわかってるから、すぐ来るんでしょうね。

シェイン　そうですね。血が出たら、「もう終わり!」って言って。

——どのぐらいの年齢までケンカしてたんですか?

シェイン　小学校はたくさんやりましたね。中学校は一回か二回かな?　高校は逆に仲がよくて。

——そういうことをしてたから、小学校のたった一回のケンカで、右フックを交わして右アッパーが出たんですね。

シェイン　ハハハ(笑)。でも、アメリカは、公立の学校に行くとけっこうケンカが多いんだけど、僕たちは私立だったから、あまりケンカはしなかった。ケンカすると停学になったり、逆にお父さん、お母さんが学校から呼ばれて怒られるので、そのほうが僕たちはコワかった。

——なるほど。公立は多いんですか。

シェイン　けっこう多いですね。僕の友だちも、公立の中学校、高校に行くとナイフや銃を持ってたりとか。私立の僕の友だちも、銃持ってる友だちは何人もいたけど。

——そ、そうですか……。話は変わりますが、前号でお話を聞いたとき、お父さんは、撮影で大ケガが絶えなかったそうですけど、撮影から帰られてきてケガが多かった記憶とかありますか?

シェイン　う〜ん……やっぱり教育のためだと思うんだけど、お父さんは「ケガした」とわざわざ言わなかったですよね。

——見せないというか。

シェイン　そうなんです。で、やっぱり大きくなって舞台とか映画に出るんだったら、人に「ここが痛い」とか、「痛いからできない」とか言うなって。「自分のケガや

全米中の空手大会でメダルを獲得した父から、武道の英才教育を受けたシェイン。また、武道以外にもアメフトやスケットボールなど、さまざまなスポーツに精通していて、1996年には大学バスケットボール国際大会決勝戦に出場をはたしている。

お父さんは撮影でケガしても言わなかった「弱みを人に見せるな!」と教えられた

自分の弱みを人に見せるな!」って言って。だから、ケガしてもやるようにって。

——そういう教えを受けてたんですね。

シェイン　だから、僕も「痛いからできない」とは絶対に言わないんですよ。アメフトやってて手首が折れちゃったときも、ホントは治療で2カ月かかるところ、ギプスしたまま1週間で試合出たりとか。

——うわー、見事にイズムを継いでますね。

シェイン　昔、僕が主役をしてたニンジャの舞台で日本全国を回ったときも、舞台初日の本番2時間前のリハーサルで、突然、「3メートルの高さから宙返りしてくれ」って言われたんですよ。でも、着地するところが平らじゃなくて、デコボコしてるところだったから「危ないなー」と思いながらも、お父さんに言われたのでやったんですけど、着地したら案の定、両脚がボキッと音をたてて……。僕はアメリカで中高生時代、バスケットをやっていて何回も捻挫してたので、だいたいわかるんです。「これ、左は捻挫。右は左よりヒドい」って。

——捻挫じゃないな、と。

シェイン　そうそう(苦笑)。でも、僕が主役だったので、そのまま自分でテーピングして本番出ました。初日はどこだったかな、大阪かな?　そのあと名古屋の病院行ったら、やっぱり骨にヒビが入ってて……。だけど、休めないので、そのままテーピングして、その後2週間ずっと全国を回りました。

——その状態で宙返りとかしてたんですか?

シェイン　もう全部やりましたね。アクシデントがあっても、やっぱりお父さんの強い「気力、精神力」を受け継いでいるんですかね?　だからやめられないんですかね。

——スゴいなー……。それが、コスギ家なんでしょうね。ところで、映画は幼い頃から好きだったんですか?

シェイン　やっぱり、ちっちゃい頃からお父さんに、お兄ちゃんと一緒に映画館に連れてってもらってたし、お父さんの影響で、けっこうなんでも観ましたね。いまは中国、韓国、タイとか、マニアックな映画ばっかり観てますけど。

——やっぱりアクション映画が好きですか?

シェイン　なんでも観るんですけど、僕は将来的に映画を作るほうにも興味があるから、たとえばいま、ヨーロッパはどんなアクションを作ってるかとか、そういう視点でアクション映画を観ることが多いですね。

——日本の映画はあまり観ませんか?

シェイン　いや、観ることは観るんですけど、最近はけっこう、古い映画ばかり観てますね。千葉(真一)さんのとか、倉田(保明)さんのとか、友だちにいろんな情報をもらって観てます。DVDはほとんどないから、ビデオで(笑)。

シェインはあの大作「ラストサムライ」にも出演、父親譲りのアクションを披露している。また、現在は俳優業と並行して父が運営するショー・コスギ塾(SKI)のスーパーバイザーも務めているシェイン。役者の枠にとどまらない活動を心がけているそうだ。

——研究熱心なんですね、やっぱり。俳優
なって。やっぱりほかの人たちとは違っ
いですよね。そのへん、シェインさん的
いけないんですね。そうすると、目的が

——研究熱心なんですね、やっぱり。俳優としての活動のほうもお聞きしていきたいんですけど、シェインさんは『ラストサムライ』にも出られてるんですよね。

シェイン　はい。出演させていただきました。

——あの映画には、渡辺謙さんや真田広之さんも出られてましたけど、撮影中、お二人と接点はあったりしたんですか？

シェイン　はい。真田さんは、元JACの、僕と真田さんの共通の知り合いに紹介していただいて。僕は唯一、日本から行くメンバーのなかで英語は全然大丈夫だったから、真田さんとも全部英語で会話させてもらって。

——へー、そうなんですか。

シェイン　で、真田さんに「なぜ、英語がそんなに上手なんですか?」って聞いたんですよ。真田さんは20代前半ぐらいでアクションをやめて普通の役者さんを目指すようになって、その後、イギリスの有名な舞台に2～3年出た頃の苦労話とかを話してくださって。それを聞いたら、やっぱり目標をかなえるための強い意志を持っていて、「スゴいなー」って思いましたね。僕、初めて日本に来た頃よく思ったのが、日本人の意思表示って、「YES or NO」じゃなくて、中間、グレーなところが多いんですよね。その点、真田さんと渡辺さんは日本人なのにグレーな部分はなく、しっかり自分の意志を持ってるのでハリウッドに行けるのかなって。やっぱりほかの人たちとは違って独自の考え方を持ってますね！

——なるほど。謙さんとは、お話しされて何か印象に残ったこととかあります？

シェイン　とにかく、お二人とも凄く優しかったですね。僕らやスタッフさんも含めて、撮影に参加してた日本人を大事にしてくれました。あれほどのキャリアがあるのに、自分のことばっかりじゃなくて。そういうところは、見ていてスゴいなって。それに、僕自身も『ラストサムライ』から殺陣がスゴい好きになって、それから居合道の段を取ったんですよ。

——そうなんですか！

シェイン　最近も抜刀にハマってて、ワラを斬ったりとか。やっぱりそういう日本の文化には礼儀作法とか、魂が入っているものがいっぱいありますよね。

——確かにそうですよね。ちなみに、シェインさんの口からはお兄さんのお話が出てきますけど、お父さんとケインさんの関係はいまこじれちゃってるみたいですよね。そのへん、シェインさん的にはどう思われてます？

しぇいん・こすぎ■1976年5月25日、米出身。小学生の頃から、父ショー・コスギのハリウッド映画に出演。テレビ番組『筋肉番付』（TBS）で一躍注目を浴びる。現在、SKI日本校のスーパーバイザーを務めるかたわら、映画やテレビ、そしてスポーツと幅広く活躍中。

Shane Kosugi

シェイン　まあ、二人とも意志がスゴい強いんですよ。お父さんは、「こうだ！」って言ったら、「もうこうするしかない！」って感じなんです。もうハッキリしてるから。それについてこないんだったら、「もういい！　勝手にやれ！」って言って……。

——オマエのことは知らないよ、みたいな。

シェイン　はい。で、お兄ちゃんも意志が強いから、二人とも折れない。でも、家族である以上、仲直りはいつかできるんじゃないかって。

——シェインさんは、いまケインさんと連絡取ったりはしてるんですか？

シェイン　あ、もう普通に。僕はどっちかというと、真ん中ですね。

——あくまで中立だ、と。

シェイン　そうです（笑）。

——あと、ちょっとお聞きしたかったのが、シェインさん、テレビ番組の『SASUKE』（TBS系列）にも出られてたじゃないですか？　何か印象に残ってるエピソードとかってあります？

シェイン　そうですねー……。『SASUKE』に初めて出るとき、僕より前に出てたお兄ちゃんから『スゴいハードだよ』って言われてて、最初、その意味がわかんなかったんですよ。

——シェインさんの身体能力をもってしても、最高で3rdステージまでしか行けてないっていうのはかなり意外ですよね。

シェイン　やっぱり、できないとヘコむんだけど、『SASUKE』に出るとなると、1年中そのトレーニングをしなきゃいけないんですね。そうすると、目的がそのためになっちゃうんですよね。

——まあ、そうですよね。実際、そういう人たちもいますからね。

シェイン　そうそう。「そこまでする必要があるのかな？」って。僕の夢は、そこで結果を残すことじゃなくて、やっぱり役者とか映画。だから何回も出て、やっぱりそのためのトレーニングはなかなかできなかったので……。

——じゃあ、『SASUKE』には、あまりいい思い出がないんですか？

シェイン　あれは自分との闘いだから、メンタルなところは凄く勉強になったかなと思います。

——では最後に、俳優としてのシェインさんの今後の抱負は、どんな感じでしょうか？

シェイン　いま、お父さんと一緒に僕が主役のハリウッド映画の企画を進めています。いままではお兄ちゃんが主役で、僕はどっちかっていうとサポート役か悪役が多かったんですけど、そこは全然なんとも思わなくて。それに、僕個人は悪役のほうが好きなんです。

——ヒール志向ですか（笑）。

シェイン　あとは、昔から勉強も好きなんですけど、企画とか編集とか映画の裏方にもスゴい興味があって、いまそういうことも始めてるんですよね。やっぱり自分が出るためにも、いろんな面を知ってたほうが、よりいいかなと思って。だから、自分で演じるのももちろんですけど、いつかは監督とかプロデューサーもやってみたいですね。

——今後のますますのご活躍、期待してます。今日はありがとうございました！

【10年7月5日／都内・某ホテルにて収録】

あの日、あの号のインタビューもまだまだハッスルしてます!

kamipro & kamipro Special

バックナンバー絶賛通販中!

kamipro No.149

格闘技のロマンは映画として昇華した! 特集・闘う映画

■ブルース・リーは強かったのか? ■ショー・コスギ「撮影で何度死にかけたか、わからない」■宇梶剛士が語る映画『お父さんのバックドロップ』壮絶舞台裏! ■いま最もエッジが効いた映画評論家RHYMESTER 宇多丸が「闘う映画」を熱弁! ■上映中止騒動とはなんだったのか?「一水会」最高顧問・鈴木邦男が語る『ザ・コーヴ』■最強の映画&アクションスターを大槻ケンヂが分析!?「スティーブン・セガール格闘映画最狂列伝」ほか

kamipro Special 2010 AUGUST

ヒョードル敗れる! 世界規模のヘビー級戦国時代に突入!!

■ブロック・レスナー「最強幻想強奪」■ダナ・ホワイト UFC代表 独占インタビュー「よくわかっただろう? これが現実だ」■エメリヤーエンコ・ヒョードル「ファブリシオとのリマッチを実現させてほしい」■ファブリシオ・ヴェウドゥム「いまでも、まだヒョードルが世界最強だ」■スコット・コーカー ストライクフォースCEO「契約更新するかどうかはヒョードル次第」■浅草キッドの玉ちゃんと語る俺たちの皇帝ヒョードル変態座談会、ほか

kamipro No.148

マンガみたいなホントがほしい! 「闘うマンガ!!」大特集

■ハロルド作石「やっぱり『何が一番強いのか』に興味があるんです」■車田正美「創作の疲労度は肉体的にも精神的にもプロ格闘家と変わらない」■ゆでたまご嶋田隆司「マンガも格闘技も一番大事なのは“闘う理由・動機づけ”です」■宮下あきら「マンガの醍醐味とは荒唐無稽にあり!!」■みのもけんじ『MMAスターウォーズ』■浅草キッドの玉ちゃんと語る「『あしたのジョー』変態座談会」■つの丸「“ファン気質”と作品の関係性」ほか

kamipro No.147

特集!! リングか、ケージか。鎖国か、開国か。幕末のマット界!

■川尻達也 インタビュー「青木くんが負けたいま、とにかくケージで闘いたい」■桜井“マッハ”速人 インタビュー「日本人みんな負けちゃって、俺がやるしかないでしょう」■榊原信行 元PRIDE運営会社DSE代表「日本の格闘技は一度ぶっ壊したほうがいい」■JJサニー千葉「日本人が勝つには“忍者の手”しかない」■ビビる大木 インタビュー「幕末浪漫ごもっとも〜!」■三又又三 インタビュー「竜馬とたけしと猪木と前田」ほか

kamipro Special 2010 JUNE

青木完敗 この現実にどう向き合うべきか?

■青木真也 ロングインタビュー「もう少しだけ格闘技がやりたくなった」■川尻達也 インタビュー「俺がメレンデスをブッ倒すしかないでしょ!」■ギルバート・メレンデス 独占インタビュー「ズバ抜けた武器を一つ持っていてもここアメリカで王者にはなれない!」■ニック・ディアス「なぜアオキが俺たちに勝てないのか教えてやろう」■北岡悟「青木は日本でぶっちぎりに強いわけで、それが勝てなかったのがすべてです」ほか

kamipro No.146

特集・破壊と建設のエンターテインメント1990年代!!

■北斗晶「アタシがデンジャラス・クイーンと呼ばれていた頃」■福澤朗 アナウンサー「ブ、ブ、ブ、プロレスニュースの秘密を全部語る!」■武藤敬司 インタビュー「ファンがUWFの“地味プロ”に飽きてたんだよ」■馳浩 インタビュー「脱ストロングスタイルを図ったこの男はA級戦犯なのか?」■小島聡 インタビュー「本当は恐ろしい佐々木健介」■ザ・グレート・サスケ×ウルティモ・ドラゴン「ジュニア黄金期のルーツはユニバにあり!」ほか

kamipro Special 2010 MAY

五味隆典UFCで完敗! まだ日本には青木真也がいる!!

■五味隆典「逃げ場がなくなった“流れ者”」■“俺たちの”五味座談会■ジョルジュ・サンピエール「その底知れぬ強さ」■全米進出直前インタビュー!青木真也■スコット・コーカー ストライクフォースCEO「アオキの次の相手はもう決まっている」■川尻達也 くそったれインタビュー「青木vsメレンデス戦? 答えたくもない」■菊野克紀「今回の勝ちで喜んでいられない」■KJ.ヌーン「DREAMとSF両方のライト級、ウェルター級を制覇する」ほか

kamipro No.145

140字のつぶやきでマット界が変わる!? ツイッター大特集!!

■水道橋博士×谷川貞治「谷川さんは日本初の100万人フォロワーを目指すべき!」■津田大介 インタビュー「ツイッターで飲み会が5倍楽しくなります」■噂の「しるこサンド」工場に独占潜入! ■プロレス界のツイッター第一人者が語る活用術!高木三四郎 インタビュー■船木誠勝 インタビュー「自分がツイッターをできない理由は、ヒクソン戦にあるんです」■菊地成孔が語る“20世紀最強最後のドラッグ”インターネット中毒論、ほか

kamipro Special 2010 APRIL

五味隆典もデビュー! UFCついに日本上陸か!?

■ダナ・ホワイト「ここ数カ月で驚くべきことを発表してやる」■ケニー・フロリアン インタビュー「五味は憧れの存在だった」■トップファイター & 関係者が徹底分析!五味隆典は本当にケニー・フロリアンに勝てるのか?■先取り、裏ネタ満載座談会UFC日本上陸 噂の真相■ヘンゾ・グレイシー インタビュー「ボクとアブダビ王子の関係を話そう」■明石家さんまも大注目! オクタゴンガールのグラビア & インタビュー、ほか

kamipro No.144

時代を牽引してきたオヤジたちがいま熱い!! 特集・オヤジよ!

■吉田秀彦「いまの日本人は根性が足りない」■“オヤジの入口対談”が実現!! 内藤大助×所英男■同級生対談 桜庭和志×高阪剛■頑固者が語る四十路からの人生設計田村潔司 インタビュー■マーク・コールマン インタビュー「熱血オヤジの一番長い一日」■村田兆治(元ロッテ・オリオンズ投手)「プロは奇人、変人、達人までいかなきゃダメよ」■“青木真也の親父”青木正さん インタビュー「あの行為は非難されて当然でしょう」ほか

eb! enterbrain

おかげさまで10周年 エンターブレイン

ANNIVERSARY 10th

発行/株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL.0570-060-555(代表)
発売/株式会社角川グループパブリッシング
[エンターブレイン総合サイト] http://www.enterbrain.co.jp/

©CAPCOM U.S.A., INC. 2010 ALL RIGHTS RESERVED.

特集

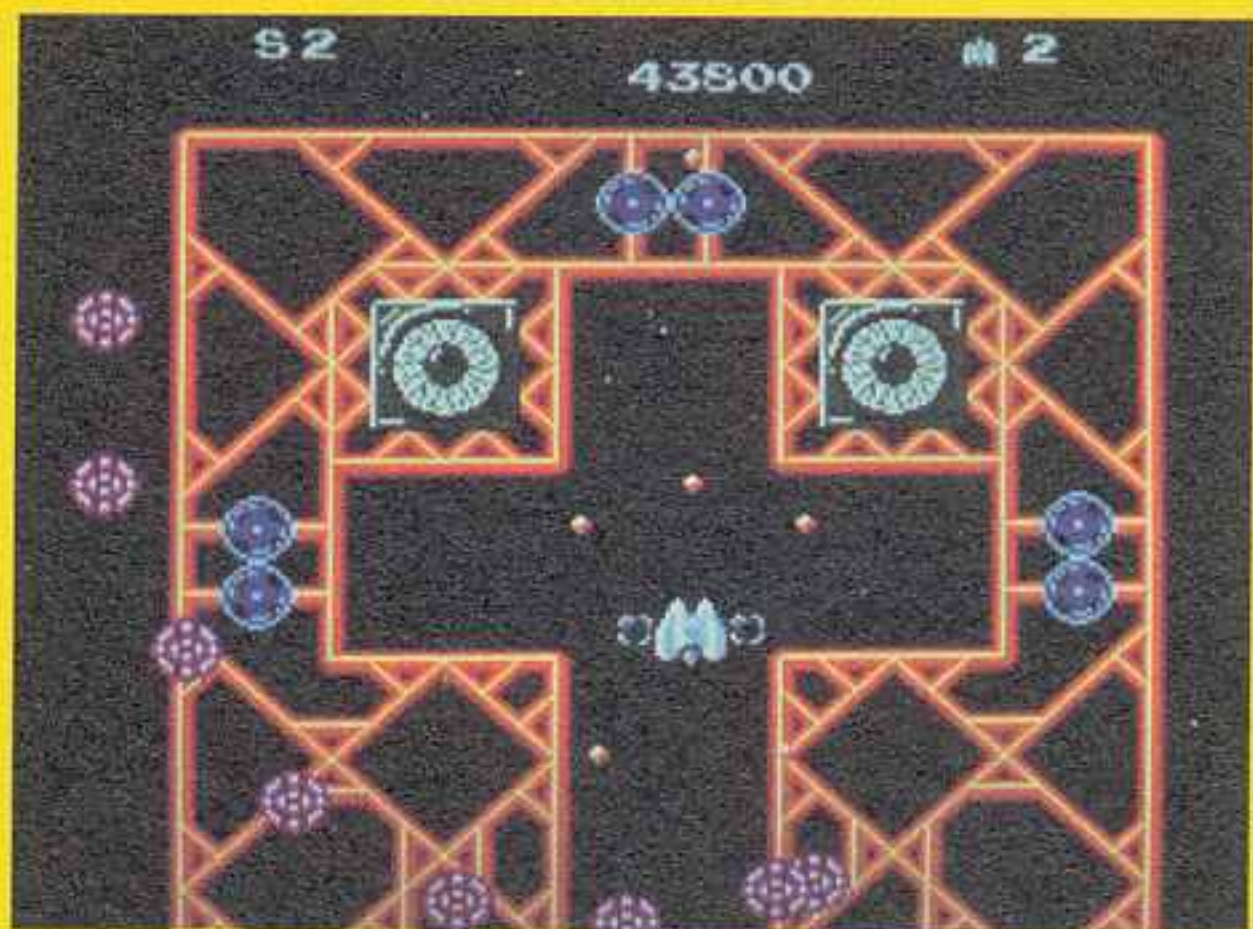
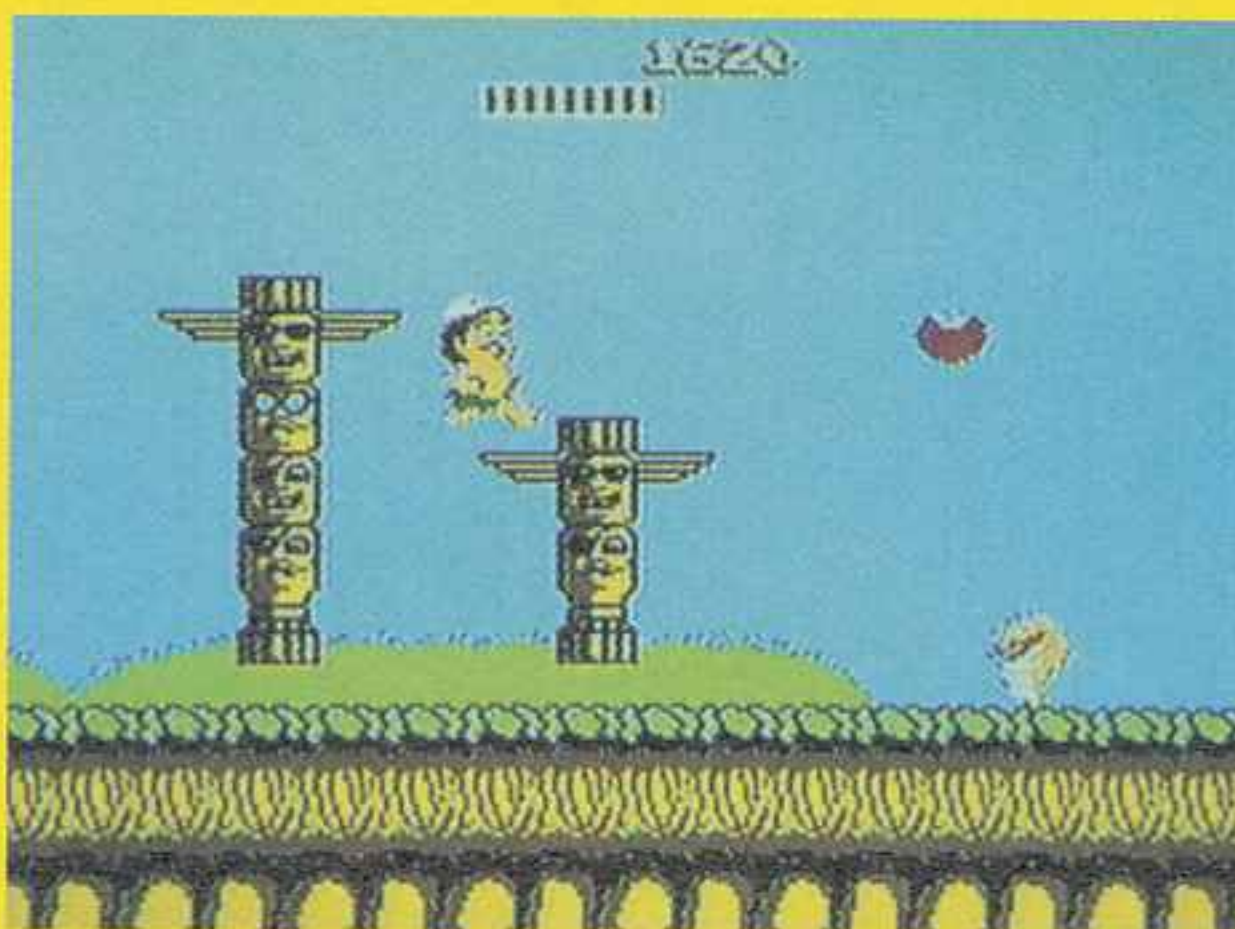
ゲームで燃えろ!

今回の特集は前号の「映画」に続いて、プロレス格闘技と親和性が高い「ゲーム」である。格ゲー、プロレス&格闘技ゲームはもちろんのこと、闘いの魂を感じさせてくるゲームを波動拳!! プロレス格闘技が100倍おもしろくなる特集だ!

ゲームを通してプロレス格闘技を昇竜拳っ!

COMBO

「ゲームは一日一時間!!」

ゲーム界最強最後の“プロレスラー”の極意

©1986 HUDSON SOFT ©MOMO

©1986 HUDSON SOFT

「うまいだけじゃダメなんだよ!! 魅せないとね!」

80年代子どものスーパーアイドル

高橋名人

16連射に全国キャラバン!! 80年代中期、彗星のごとく現われてファミコンブームの火つけ役の一人となったのは高橋名人だ。30代の読者なら誰もが憧れた高橋名人というファンタジー。その現実はいったいどんな物語を秘めていたのか? 燃える生き様に16連射だ!

聞き手／ジャン斉藤　写真／笹井孝祐　写真協力／ハドソン

—高橋名人！ 今日は〝16連射トーク〟でよろしくお願いします！

名人 どうぞ、よろしく！

—高橋名人といえば、80年代のファミコンブーム時にいろんなメディアに出まくって、一流のプロレスラーばりにファンタジーを背負っていた方だと勝手に認識してるんですけども。まずは〝高橋名人〟を名乗ることになったきっかけからうかがわせてください！

名人 〝高橋名人〟になったいきさつというのは、1985年のことですよね。85年の3月に銀座の松坂屋で『コロコロまんがまつり』をやることになりまして。で、ウチ（ハドソン）は84年からファミコンに参入を始めて、『ロードランナー』はおかげさまで売り上げがよくって、それに続くものとして『チャンピオンシップロードランナー』を出したんですけど。これがかなり難しいゲームなんですよねぇ。

—ああ、確かに『チャンピオンシップ〜』は超難解でしたね（苦笑）。

名人 だから社内で「これは子どもが楽しめるのか？」という声もありまして。そのときに実際に子どもたちの反応を見てみたいということもあったので、その『まんがまつり』から「一時間ぐらいステージで何かイベントをやってみない？」という話があったときに上層部がすぐにオッケーの返事をしてね。

—これは絶好の機会だ、と。

名人 それで「高橋、よろしく！」と。まあボクがファミコンの宣伝担当だったとはいえ、もうまる投げでしたよ（苦笑）。結局何をしようかなと考えて『チャンピオンシップ〜』を解説しながらクリアすることにしたんですよね。で、その『まんがまつり』には1000人くらい子どもたちが来たんですよ。

©1986 HUDSON SOFT ©MOMO

高橋名人といえば、1秒間に16発発射可能という離れ業、通称「16連射」の必殺技が代名詞だった。あまりの速さにハドソンスティックにバネを仕込んでいた、というデマが流れたほど。

ハドソン宣伝部でファミコン担当は私だけ。それで名人をやることに

—そんなに！

名人 始まってみたら一時間のあいだずっと盛り上がってるし、まああの難しい『チャンピオンシップ〜』をクリアしていくことがおもしろかったのかもしれないけど。で、その反応に気分をよくした役員たちが「こういう企画を全国各地でやったらおもしろいんじゃない？」って言いだしたんです。

—ああ、それが全国キャラバンのきっかけになったんですか。もうボクの小学生時代は右手に『コロコロ（コミック）』、左手に『スターフォース』でしたから!!

名人 ハハハハ。その『スターフォース』というシューティングゲームが出るから、そのソフトを使ってゲーム大会、全国キャラバンをやろうという企画になったわけですよ。

—憧れたなあ、あのキャラバンには。

名人 フフフ。で、やっぱりさ、子どもたちを集めるんだから、ラリオス8万点ボーナスの攻略法なんかをその場で教える人がほしいというふうになって。

—いわゆる先生役ですね。ちなみにボクはついにラリオス8万点は攻略できませんでした（笑）。

名人 そうしたらハドソン宣伝部でファミコン担当って私だけなんですよね。みんな俺のほうを見て言ってる（笑）。ということで、その段階でボクがやることが決まっちゃって。さて「名前をどうしようか？」と。「インストラクターとかいうのもなんかおかしいよね」という話をしているうちに「将棋や囲碁では名人って言うよね」と。それで「響きはいい。よし高橋名人でいこう！」ということになって、それで次の『コロコロ』で発表されたわけですよ。

—しかし、そのネーミングが最高ですよね！

名人 ねっ！

—先生じゃなくて名人という。なんか崇めたくなりますし（笑）。ご本人としては、名人を襲名しなきゃなんないというプレッシャーはあったんですか？

名人 というか、こっ恥ずかしかったですよ、最初。

—そりゃそうですよね（笑）。

名人 全国キャラバンが始まる前の5月6日に、千葉県柏市でやったゲーム大会に初めて名人として出たんです。本当はMCの女の子の呼び込みを受けて出ていくわけですよ。でも、5月6日はまだMCの女の子が決まってないから、一人でステージに出ていって「皆さん、こんにちは！」ってやるわけ。

—「皆さん、私が名人です！」と（笑）。

名人 そんなの恥ずかしくて言えないんですよ（苦笑）。で、『コロコロ』に名人がどうのこうのって書いてるから、子どもたちも「名人って誰？」って騒いでるんですけど。なかなか自分の口から「ボクが名人です！」って言えないんですよね。

—いきなり名人襲名ですからね（笑）。

名人 というか、ボクの場合は単なる〝名前〟だからなんか照れるというかね。元

名人　それで「高橋、よろしく！」と。ま

もなんかおかしいよね」という話をして

前〟だからなんか照れるというかね。元

高橋名人

来、人見知りで、あんまりしゃべらないほうなんで。いまはもう誰も信じてくれないですけど（笑）。

――でも、ゲームの腕前はそれこそ〝名人級〟だったんですよね？

名人　いや、そうでもない。ゲームの腕前はあとからついてきたんですけど、うまいかヘタかで言ったら、うまいほうだったと思います。ただね、うまいだけでもダメなんです。まず、しゃべれなきゃダメ。なおかつ、ゲームをおもしろく見せなきゃいけないんですよ。

――それ、凄くプロレス的な発想です！

名人　そうそう。やっぱり格闘技とプロレスって違うじゃないですか。プロレスラーはただ強いだけじゃダメで、その強さをちゃんとお客さんに伝えないといけない。ジャイアント馬場さんがホントに強いかどうか、16文キックが効くのか効かないのが問題じゃなくて、やっぱりジャイアント馬場さんであることが大事なんだから。

――それにまだ当時はゲーム黎明期だから、ある程度のわかりやすさは絶対に必要ですよね。

名人　うん。だけど、シューティングゲームをおもしろく見せるのって凄く難しくてね～。ハイスコアを取ろうとすると、敵が画面に現われた瞬間にやっつけなきゃいけないから、そうすると画面に自機だけしかいなくなるんですよ。でも、そんなのは観るほうからすると、おもしろくもなんともないでしょ？

――ハデな画ではないですよねぇ。

名人　うん。だから敵を半周ぐらいさせてから倒すんですよ。できるだけ近くまで飛んでくる様子を見せて……サッとやっつけなきゃいけない。でも、そうするとやられる確率が高いのと、敵を全滅にすることは難しくなるから点数も伸びないんだけどね。

――ああ、そういう難しい立ち位置でプレイされてたんですね。

名人　うん。ただ、第1回キャラバンのときは、少なくとも子どもには勝たなきゃならないというハードルはあったんですけどね。

――なにしろ〝名人〟ですからね（笑）。ホントに強いところも見せつつ、ゲームのおもしろさも伝えないといけない。でも、子どもはそんな名人の思慮は知らないですよね（苦笑）。

名人　うん。子どもからすれば、名人と名乗っている人は負けたらダメなんですよ!!（キッパリ）。プロレスだってそうでしょ。試合をおもしろく見せればいいじゃなくて、やっぱりヒーローはやられてやられて、そして最後はドカンと勝たなきゃいけないんですよ。そうやって〝名人〟をやっていくうちに連射が速くなっていったんです。

――高橋名人の代名詞となる「16連射」の誕生！　この16連射というのも非常にプロレス的な発想ですよね。猪木さんの延髄斬り、馬場さんの16文キックみたいな必殺技。

名人　第1回キャラバンのときには「16連射」ということは一回も言ってないです。「連射が速いね」とは言われていたんだけど、キャラバンが終わったあと、『コロコロ』さんに「高橋名人はいったいどれぐらいのスピードで打ってるの？」という問い合わせがあったんですよ。で、ちょっと計ってみようかってことになったんだけど、当時は連射を計る機械がないんです。

――のちに連射を計れる『シューティングウォッチ』が発売されますけど。

名人　『スターフォース』のラリオスって、コアが光ってから合体するまでの一秒間

ホントに強いところを見せつつ、ゲームのおもしろさを伝えないといけない

ゲームの伝道師として全国各地を飛び回った高橋名人。写真からでも当時の熱気が伝わってくる！破壊王なビジュアルが最高だ！

高橋名人

に8発撃つと倒せるんですよね。でも、コアが光る前に2発打ったら、2プラス8で10発必要なんです。「じゃあ、光る前に何発撃って成功するかを試せばわかるんじゃないか」と。そうしたら8発までは成功して9発では失敗する。

——そこから16連射なんじゃないかと?

名人 そうそう。コンピュータの世界では16進数っていう言葉になじみもあるし、16連射でいこうと。だからじつは確実に16連射ってわけじゃなかったんだけどね（笑）。

——いや、見事なファンタジーですよ！

名人 もしかしたら14連射かもしんないけど、とりあえず「16連射」と言っちゃったのね。で、その翌年に毛利くんとの映画があって。

——ありましたね！『スターソルジャー』で毛利名人との頂上決戦を映画化した『GAME KING 高橋名人vs毛利名人 激突！大決戦』!!

名人 あれって映画だから1秒間24コマのフィルムで撮ってるじゃないですか。ADさんが240コマを抜き出して、ボクが一秒間でどれくらいの弾を撃ってるかを数えてくれたんですよ。そうしたら実際は17連射だったんです（笑）。

——ファンタジーを超えてるじゃないですか！（笑）。

名人 ただ、そのときにはもう「16連射」という言葉が浸透してるから、まあいいかなって。

——あの映画の内容もぶっ飛んでましたよね。名人が16連射でスイカを叩き割ったりして（笑）。

名人 まあ〝映画〟ですから。怪獣戦争みたいもんですよ（笑）。

——それで物語が成り立つんだからプロレスラーですよ！ 名人のキャラクターも一人歩きしていった感じですし。

名人 しましたねぇ。……年齢はおいくつぐらいですか?

——ボクは35歳です。

名人 30代の方に共通して言えるのは、リアルの私と、マンガの私と、ゲームの私が全部ごっちゃになってることなんですよね（苦笑）。

——そうなんですよ！ そして同じマンガでも『ファミコンランナー高橋名人物語』と『熱血！ ファミコン少年団』では全然キャラクターが違ったり（笑）。

名人 ボクはいつも腰ミノを着けて歩いてると思ってる。スケボーに乗って、ウンチでセミを取ったりね（笑）。

——あ、『高橋名人物語』の伝説の〝サッポロ取り〟ですね（笑）。

名人 まあ、あれはしょうがないんです

ある名人がデビューしたときに3回失敗したら「帰れ！」コールが起きた

よね。たとえば『プロレス野武士アステカイザー』の1話に猪木さんが出てきて演技したり、アニメの『タイガーマスク』と実際のタイガーマスクの空中技がつながってたり、つまり昔はリアルとファンタジーの融合があたりまえだったりしたじゃないですか。

——ちなみにマンガの内容はいちいち確認はしてなかったんですか?

名人 まあ、『コロコロ』なんでね。おもしろければいいか、というのがあるじゃないですか。で、こっちも名人を「演じて」るところはあったんですよね。そのうち「名人」の人格がホントになっちゃいましたけどね。

——演じてるうちに（笑）。あの高橋名人の大ブレイクがあって、ほかのゲームメーカーからも〝名人〟が続々と誕生しましたよね。

名人 出ましたねぇ。ほかのメーカーさんも宣伝になるからやるしかなかったんじゃないですか。ただね、とある番組で、ある名人がゲームをプレイするわけじゃない。観覧していた子どもが言うには、成功するまでに3〜4回失敗してるんですよね。

——あらら（笑）。

名人 そんなところを見せちゃうと、子どもだって冷めちゃうし、あんまり名人として認識してくれなくなるんですよね。ちょっと名前は言いませんけど、ある名人が名人としてデビューしたときに3回失敗したら子どもたちから「帰れ！」コールが起きましたからね。

——き、厳しいですねぇ、子どもたちは。

名人 ホント残酷なんですよ、子どもは。だから名人は気が抜けない。ときどきは失敗してもいいですよ。でも、8割ぐらいは成功しないと、名人として人前に立っちゃいけないですよ（キッパリ）。

——そうなると、最初に道を切り開いた名人は凄いですよね。

名人 自分で言うのもおかしいですけどね……やっぱり凄いんですよ！ ハハハハ（笑）。

——そんな名人の失敗談はないんですか?（笑）。

名人 『チャンピオンシップロードランナー』のときにね、10面で同じ場所で3回失敗したの。4回目でなんとか成功したんだけど、そのクリアの仕方が凄く難しいから、子どもたちも「そんなの無理だ！」みたいな声が上がって。逆に名人として認めてもらえたんですけどね（笑）。

——どんだけ難しいんだ、『チャンピオンシップ〜』（笑）。

名人 あとボクの場合はゲーム以外にもいろんなことをやりましたね。ドラマに

出たり、CDを出したり。

——『Bugってハニー』！（笑）。あく

高橋名人?」って思いましたもん。

名人 あの噂は仙台発なんです。仙台の

んじゃないか? とか、いろんな罪名が出てくるわけですよ。

名人 あれでボクのブログ「16SHOT」にアクセスが殺到してハドソンのサーバ

逮捕の噂がメチャクチャ凄くなって いまだに言われるから困るよね（笑）

出たり、CDを出したり。

―『Bugってハニー』！（笑）。あくまでもハドソンの広報活動でタレント活動にはならないんですよね？

名人 ならない、ならない。クイズ番組に出ても賞金はもらえないし（笑）。

―女子アナみたいですね（笑）。

名人 女子アナ以上ですよ！ だって会社命令で繁華街に行くことも禁じられてましたからね。

―え？ それ、どういうことですか？

名人 やっぱり子どもに対するイメージがあるじゃないですか。たとえばへんなお店に行ってなくても、看板と一緒に写真週刊誌なんかに撮られたら釈明のしようがないわけですよ。

―じゃあ歌舞伎町なんてもってのほかですね（笑）。

名人 ごはんを食べるにもタクシーでお店に横づけして入るくらいじゃないとダメですよ（笑）。CMキャラクターの契約をしてましたし、一年間。だから俺、よく不祥事起こさなかったよなって、そのときに。

―でも、都市伝説で高橋名人が逮捕されたって話が全国中を駆けめぐりましたよね？

名人 その話題、やっぱり来たね！（笑）。

―すいません、もうさんざん質問されてると思いますけど（笑）。あの頃はいまみたいにブログもツイッターもないですから真相がすぐにはわからなくて。子どもながら「いったいどうなってるんだよ、高橋名人？」って思いましたもん。

名人 あの噂は仙台発なんです。仙台のイベントで「今度、警察に行くんだよ。一日署長をしにね」と言ったら、「一日署長」をみんな聞いてないだもん。

―アハハハハ!! そうして「高橋名人が警察に行く」が伝言ゲームで間違って伝わって。

名人 なぜ警察に行くんだろう？ 逮捕されるのか？ あの16連射がウソだったんじゃないか？ とか、いろんな罪名が出てくるわけですよ。

―ボクが聞いたのは、ハドソンステックにバネを仕込んで16連射をやっていたという話ですね（笑）。

名人 もう噂がメチャメチャ凄くなって、ハドソンに問い合わせが殺到しちゃって。で、『コロコロ』さんに相談して誌面で「逮捕されたなんてウソだよ。みんな信じないで！」というメッセージをマンガで載せたんですよ。

―子どもたちがマンガのなかで「噂を信じてごめんなさい!!」って謝って（笑）。

名人 いまだに言われるから困るよね（笑）。今年名人25周年になるんだけど、たぶん23年間ぐらいずっと言われてますよ。ずっと言われてると「なんか俺、前科があったんじゃないか？」って思っちゃうもん（笑）。

―そういえば、ちょっと前に秋篠宮妃紀子さまがご出産されたときにテレビの街頭インタビューを偶然にも受けたじゃないですか。そのニュースを観た人が「あ、高橋名人だ！」って気づいて大騒ぎになりましたよね。

名人 あれはたまたまなんですよ。歩いてたらコメントを求めてくるんだもん。

―やっぱり高橋名人のことをみんな覚えてるんだなって思いましたよ。

名人 あれでボクのブログ「16SHOT」にアクセスが殺到してハドソンのサーバーが止まりましたからね。

―ワハハハハ！

名人 その次にサーバーが止まったのは、ボクの役職が「名人」になったときかな。いま役職が名人なんですけど、2006年の人事発令のときは『日経産業新聞』の人事欄にも載ってね。

―そんなおもしろニュースを日経が載せましたか！（笑）。

名人 おかしいよね。『日経産業新聞』の人事欄なんて、上場してる会社の役員ぐらいしか出ないじゃない。取り上げられること自体がおかしいんじゃないかと思ったんだけど。

―たぶん担当者がファミコンブームの直撃世代なのかもしれないですね。

名人 絶対そうですよ。大ブームだったときの小学生がいま30代でしょ？ テレビのディレクターとかになったりしてるから、いまもう一回ブームが来てるんですよ。それを実感してますよ（笑）。

―やっぱり影響力は大きかったですから。「ゲームは一日一時間」という言葉もみんな覚えてますし。

名人 ああ、最初に言ったのは「ゲームは一日一時間」じゃないんですけど、それに近いことを言ったんですね。「ゲームばっかりやっちゃダメでさ、一時間ぐらい集中してやるからうまくなるんだよ」って。それを聞いていた、とあるゲーム問屋の方が「ゲームを売っている会社の社員がゲームで遊ぶなとはどういうことだ」ってウチの会社に言ったわけですよ。で、次の日に役員会を開いたらしい。でも、インベーダーゲームとかブロック崩しが流行ったときに、ゲームセンターがどんどん

©1986 HUDSON SOFT ©MOMO

子どもたちを熱狂させた名作シューティングゲーム『スターソルジャー』。全国キャラバンのコンテストソフトに指定されてたこともあって人気沸騰、名人対決の映画化にもつながり、ゲームが次のステージに移行させるソフトとなった。

高橋名人

不良のたまり場になって、PTAに猛反発をされた過去をみんな知ってるんですよ。なので、「ゲームは一日一時間」という言葉を使って、ゲームが健全そうに見える運動は必要じゃないかという話になってね。

――あの言葉の裏側には、そういう背景があったんですね。

高橋　うん。会社の後押しはうれしかったですね。あのとき会社から「そんなこと言うな!」とガツンと言われてたら、名人という存在もあっさり終わったんじゃないかなと思いますし。結局「ゲームは一日一時間」と言っているからお母さんたちもゲームを許してるところもあるんだろうし。逆に言うと、「一時間でやめるからファミコン買っていい?」ってことで買ってもらった子もいるみたいなんで。だから、いまから思えば、ホントいいこと言ったと思って(笑)。

――それにファミコンって子どもだけのゲームじゃなくなりましたよね。

名人　うん。たとえばそうだな。子どものオモチャのなかに、親が一緒になって遊べるアイテムの場合はそうでもないんだけど。ゲームは親の世界まで広がるじゃない。年齢層がそこで3倍にも4倍にもなるんですよね。これは凄く大事じゃないかなと思いますね。

――あれから20年ぐらい経ちますけど、ゲームもあたりまえのように社会に溶け込んでますけど。

名人　感慨深いですよねぇ……。だって85～86年の頃、ボクは「テレビゲームを文化にしたい」って言ったの。でも、周りが「なるわけないだろ」って。それでも「遊びの文化の一つにしたい。アイテムにしたい」ってずっと言っててね、いまはもうなってますから。

ボクは昔、「テレビゲームを遊びの文化の一つにしたい」ってずっと言っていたの

――もし高橋名人がいなかったら、こうやってゲームは文化にはなってなかったかもしれないですよね。

名人　いや～、ボクがいなくてもなってるでしょ(笑)。

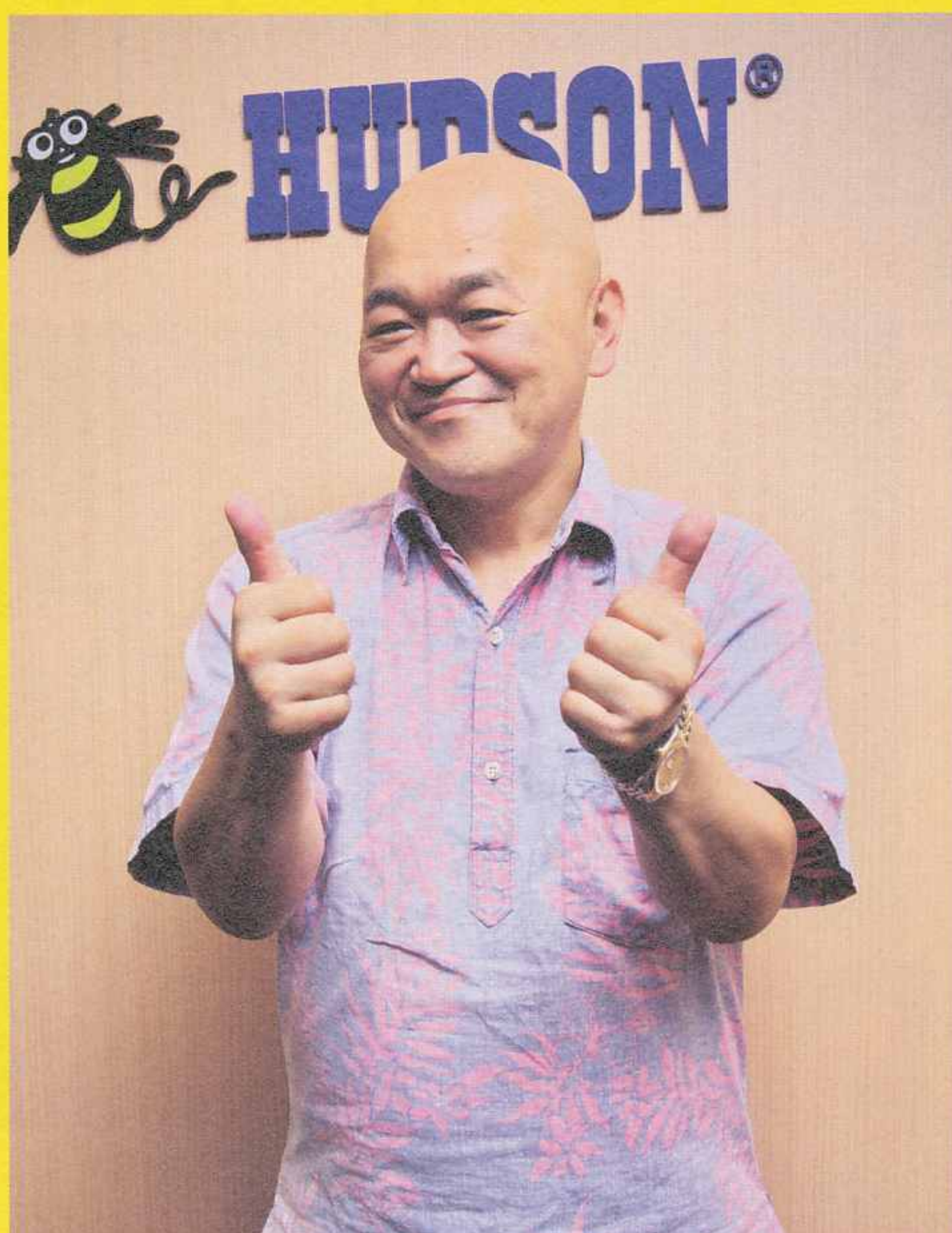
――いまみたいなかたちにはなってないかもしれないです(笑)。

名人　ああ、健全じゃないかもしれないね。いまも健全かどうかはわからないけど。いまは作品によって年齢制限があるのがちょっと残念ですけどね。本当は年齢に関係なくみんなで遊べるゲームばっかりだったらいいんですけど。

――価値観が多様化しちゃってるところもあるかもしれないですね。

名人　リアルの戦争の代わりに、テレビゲームで闘うというのはありだと思うんですよ。だけど、人間が人間を傷つけるゲームはどうなのかな? って。ゲームだからやっていいことと、やらないほうがいいんじゃないかっていうことってあると思うんです。やっぱり、人間を操作して闘うんだったら、闘う相手は人間じゃないほうがいいんじゃないかな、というのがボクにはありますね。たとえば、プロレスや格闘ゲームだったら相手は死ぬわけじゃないから、そういうゲームはべつに対人間でもいいと思うんだけど。ゲームだからなんでもありだって、車を運転して何人轢き殺したとか、それをやる必要はないだろうなって、ボクはずっと思ってるし、これからもそう言い続けていきたいですね。

――25年経っても名人はブレないですね! 今後もゲーム普及のために頑張ってください!

【10年8月某日／都内・ハドソン本社にて収録】

たかはしめいじん■本名・高橋利幸。1959年5月23日、北海道出身。ファミコン名人の先駆けとしてメディアに登場。一世を風靡した。名人時代から変わらず現在もハドソンの広報に従事しており、役職は「名人」である。

「っにしたい」ってずっと言っていたの

闘う相手は人間じゃないほうがいいんじゃないかな、というのがボクにはありま

プロレスばっかり観て、ゲームばっかりやってると、こんな大人になっちゃうぞ!

椎名基樹

1968年４月11日、静岡県出身の42歳。本誌長寿連載コラム『サムライ三昧』でもおなじみ、放送作家、構成作家、フリーライター。インドア派変態らしく幼少時代からテレビを観てゲームをする日々だった模様。

たけしの挑戦状

玉袋筋太郎

1967年6月22日、東京都出身の43歳。ご存知、浅草キッドの片割れ。東京都新宿のど真ん中で生まれ育ったため、子どもの頃から新宿の映画館、ゲーセンに通い詰める。今回は大量のファミコンソフトを持参。

玉袋 今日は変態座談会二本立てってことだけどよ、いったい第2部のテーマはなんなんだよ。まさか岡見変態座談会か？

ガンツ いや、岡見選手を変態的に語る日もいつかは来てほしいんですが、ちょっと違いまして、第2部はゲーム変態座談会です！

椎名 えっ!? デーブ？

ガンツ ゲームですよ！（笑）。

椎名 今話題のデーブ大久保じゃないんだ（笑）。

玉袋 なんだったらデーブでもいいぜ。デーブ大久保変態座談会でも語ることいっぱいあるだろ（笑）。

椎名 まずはこのあいだの暴行疑惑だよね。でも、あれは菊池雄星も悪いんじゃないかと思って。高卒ルーキーの分際でさ。

玉袋 「平成のデルフィン」だからな。

椎名 そうですよ！ あいつデルフィンですよ！

ガンツ まあ、菊池雄星の話はともかく（笑）。

玉袋 ゲームだろ？ どっちにしろ格闘技と関係ねえけどな。

椎名 俺たちでゲームっていったら、まずは『スーパーファイヤープロレスリング』ですよね。

玉袋 そうなるよな。

椎名 ガンツもやった？

ガンツ そりゃやりましたよ。冴刃明で！

椎名 ヒットマン・セイバーとかいたよね（笑）。

玉袋 だけどよ、『ファイプロ』もいいけど、俺は『アストラルバウト』だね。

ガンツ 『アストラルバウト』！ スーファミのリングスゲーム。あれ、クソゲーじゃないですか！（笑）。

玉袋 何を言ってるんだ！ 前田がいて佐竹がいて、ヴォルク・ハンがいるんだぞ！

ガンツ プレステ版『RINGS』ではターゼ・タリエルがメチャクチャ強いんですよね。

玉袋 あれ正拳突きやってるだけで、無敵だから。『アストラルバウト』はスイッチ入れると、『キャプチュード』に似てるけど、全然違う曲が流れるんだよ。あれ権利問題でクリアできなかったんだろうな。

ガンツ 椎名さん、『kamipro』のコラムで『アストラルバウト』のこと書いたことありますよね？

椎名 そうだっけ？ 全然覚えてない（笑）。

玉袋 まあ、書いた当人なんてそんなもんだ。あとスーファミでいったら『大仁田厚FMW』だよな。

椎名 それこそ、すっっっごいクソゲーじゃないですか（笑）。

玉袋 俺、アドバイザーだから。高田文夫先生と一緒に。

椎名 そうなんですか？

玉袋 俺たちFMW応援団とかちょっとやってたからね。それでFMWのゲーム開発にあたって、高田文夫先生と浅草キッドがFMWの新しいデスマッチを考えるっていう会議が、有楽町にあった昔のニッポン放送で行なわれてたんだよ。『ラジオビバリー昼ズ』が終わった会議室で。

椎名 ラジオの企画ですか？

玉袋 いや、ポニーキャニオンのゲームの企画。その打ち合わせは2時間で終わったんだけどよ、次の月の給与明細で「FMW会議代」って20万円振り込まれてたんだよ。「ファミコンでボロい商売だな」って思ったよな。

ガンツ ファミコンバブル時代なんですね。

玉袋 で、どんなゲームができるのかと思ったら、凄いクソゲーだったんだけどよ（笑）。

椎名 俺は昔、放送作家やってた電気グルーヴのラジオの企画で、電気とリスナーのファイプロ大会って客入れてやったことあるんだけど、すっげー盛り上がった！ 解説がウルティモ・ドラゴンで。

玉袋 俺、そこ行ったよ！ スタジオ銀河だろ？

椎名 そうです（笑）。

玉袋 俺、それ出てるよ。

椎名 そうだったんだ（笑）。『ファイプロ』ってヘッドロックかけるとダメージによって「ギュ、ギュ」って絞める回数が違ってくるじゃん。で「ギュ、ギュ、ギュ」ってやると、観客のリスナーが「3ギュ～！」って叫ぶんだよ。

ガンツ カウントを数えるがごとく、「ギュ」の数を数えますか（笑）。

椎名 あとプロレスゲームといえば『闘魂列伝』ですよね。

ガンツ できがいいんですよね。

玉袋 いいんだよ。だってあれで『タモリ倶楽部』一本録ったもん。（山本）小鉄さん呼んでやったんだよな。

椎名 初のポリゴンプロレスゲームだもんね。

ガンツ 隠れキャラでケロちゃんが出てくるんで、ケロちゃんをボッコボコにして（笑）。

玉袋 それで溜飲を下げてな（笑）。

浅草キッドの
玉ちゃんと語る！

俺たちのゲーム変態座談会

『ファイヤープロレスリング』から『たけしの挑戦状』まで！

かつての夏休み映画のように、今月は変態座談会が二本立て！ 五味隆典の勝利を祝ったあとは、
今号のテーマである「ゲーム」について変態たちが語りまくった！ 『ファイプロ』をはじめとしたプロレスゲームから、
子どもの頃にやったアーケード版、ゲーム&ウォッチ、ファミコンのクソゲーまで、プロレスと関係ない無駄話をお届けします！

司会&構成／堀江ガンツ

ガンツ　『闘魂列伝』はどんどん進化していきましたしね。

椎名　『闘魂列伝』の2と3はとくに名作だと思う。

玉袋　あとは『人生プロレス』とかいうゲームなかったっけ？

ガンツ　それパソコンゲームですね。

玉袋　『週プロ』のうしろのほうに広告出してたよな。なんかおもしろそうなんだよな。団体経営とか選手育成シミュレーションでな。

椎名　『ファイプロ』にも育成モードがあるよね。小鉄が出てきて「ダメだ！」とか言われると、「このやろ～！」って思うんだよ（笑）。

玉袋　プロレスゲームはやっぱり『ファイプロ』かな。

椎名　『ファイプロ』はシリーズほぼ全部やってるはず。女子プロ編もやったもん。

ガンツ　『ファイプロ』が凄いのは、普通のゲームはポリゴンになったり、映像がきれいになったり、そういう進化の仕方をするのに、ファイプロはとにかくレスラーの数と技の数を増やすことにすべてを懸けてましたよね。

玉袋　ドット絵だもん！

ガンツ　レスラーの数が１００何十人出るんですよね。

玉袋　そうそう！

ガンツ　あとはデルフィンクラッチをやったあと、ポーズをとれるとか、そういうマニアックで細かい進化ばかり遂げるという（笑）。

玉袋　マニアックだよな～。そこがいいんだよ。

椎名　でも、『ファイプロ』も一度ポリゴンにしようとしたんだよ。でも技術が追いつかなくて、透明人間みたいになっちゃったんだよ。

玉袋　高田のハイキックとか、抜けちゃうんだよな。

椎名　それでまたドット絵に戻すんだよね。

ガンツ　プロレスファンなんか、リアルじゃなくても想像力で補完できますからね。

玉袋　とにかく技が使えたり、パフォーマンスができたりするのがうれしいんだから。

椎名　技をかけるとき十字キーをガチャガチャやるのがまぬけだったよね。

玉袋　指がいてえんだよな。

ガンツ　では、プロレスにかぎらずゲームの話をしていきたいと思いますけど、ゲームとの出会いというとなんになりますか？

玉袋　俺なんかはやっぱ歌舞伎町のゲーセンだね『インベーダー』からやってるからね。

ガンツ　子どもの頃って、ゲーセンじゃなくて駄菓子屋とかでやってませんでした？

椎名　田舎はそうだよ。静岡はそうだったもん。駄菓子屋の外にゲームが置いてあって、青空インベーダーだもん。

ガンツ　テーブルゲームじゃなくて、立ってやるかたちですよね。

玉袋　俺も最初にやったタイトーの『スペースインベーダー』は立ちだったから。

椎名　『インベーダー』にはずいぶん１００円玉飲み込まれましたよね。最初は1面クリアも難しくて。

玉袋　でも、どんどんうまくなって、10万点いったヤツとかが現われてな。

ガンツ　ナゴヤ撃ちとかですよね。

玉袋　そう。ナゴヤ撃ちだよ。

椎名　あとライターを分解して、ゲーム機をショートさせてタダでやったりしませんでした？

玉袋　その手のことは全部やってるよ。クレジット「99」。

椎名　あれはファーストハッカーですよ（笑）。

© Spike

ひし形のリングに多彩すぎるレスラーと技の数。これが「ファイプロ」の特長。ドット絵ながらレスラーのコスチュームにもこだわり、プロレスマニアに絶大な支持を得たのだ。

『アストラルバウト』や『FMW』これがクソゲーなんだよな！

ガンツ　なんであの犯罪的な裏技が全国的に知られてるんですかね？

玉袋　インターネットも何もねえ時代だもんな。ナゴヤ撃ちだってそうだよ。なんでみんな知ってるんだって。真ん中から崩す「能登半島」って技とかな。

椎名　すっごい恥ずかしいんだけど、俺たちそれ「静岡撃ち」って呼んでた（笑）。

ガンツ　ナゴヤ撃ちに対抗して、勝手に自分たちで発明した技のように（笑）。

椎名　真ん中開けると、ＵＦＯが撃ちやすいんだよ。ＵＦＯは最初22発、そのあと17発。

玉袋　15発だよ！

椎名　あ、15発だ（笑）。

玉袋　子どもはみんな知ってるんだよな。たぶん、その頃にゲームに熱中して発見したヤツがいたんだろうな。だから誰が最初にふぐを食ったかみたいな感じだよな。ライターでショートさせるのも、あまりにも広まりすぎて、メーカーもあれをやったらビーッで鳴るように改良したりしてな。それで捕まってゲーセンの前で正座させられるんだよ。そういう犠牲のうえにハイスコアがあったんだよ。

ガンツ　あと『ドンキーコング』の1面ワープもなんでみんな知ってるのか。

玉袋　どういう情報網なんだかねえ。でも、そんなこと言ったら、『スーパーマリオ』の無限1UPだよ！　あれはうれしかったぞ～。ファミコンでみんなでやってるとき、あの技術を持ち込んだヤツ、英雄、神様だったね。

ガンツ　あのカメが階段降りてきて、3段目に来たところでジャンプですよね（笑）。

玉袋　とにかく、子どもの頃は友だち全員ゲームに燃えてたから。

椎名　とくに『インベーダー』、『ブロック崩し』は直撃世代だから凄い燃えたよ。子どもだからお金もないのにさ。

ガンツ　だからお金がないときは「1機ちょうだい」ですよね。

椎名　そうそう。「1機ちょうだい」（笑）。

玉袋　3機あるから「いいよ1機やらせてやるよ」っていうな。あれも情けないよな～。

ガンツ　僕はお二人よりちょっと下の世代なんで、小学校低学年で最初に燃えたのが『クレイジー・クライマー』とかですね。

椎名　あったね～、『クレイジー・クライマー』。

玉袋　ニチブツ（日本物産）。あれ小松政夫の『しらけ鳥の唄』が流れて、しらけ鳥が飛んでくるんだよ。

椎名　レバー二つ使って、あれ革命的だったよね。

ガンツ　あと当時は『ドンキーコン

俺たちのゲーム変態座談会

ゲーセンでハイスコア出すたびに「UWF」って打ち込んでた（笑）

グ』の出始めの頃ですよね。

玉袋 『ドンキーコング』には類似品の『クレイジーコング』っつーのがあったんだよな。

ガンツ あれ、超似てるんですよね。

玉袋 パクリで揉めたんだよね。あそこからゲームの著作権みたいなもんができ始めたんだよな。その前はパクリなんて、インベーダーでもいくらでもあったぜ。『ムーンベース』とか。

椎名 とにかく、当時は新しく出たゲームがみんなおもしろかった気がする。

玉袋 だからよ、俺なんか地元が新宿だから新宿のゲーセンに行けば最新のゲームが入ってたんだけど、もっと早いのが有楽町だって情報が入ってよ。なかでも有楽町のマリオンの裏にあるゲーセンに行くと新しいゲームが入ってるって突きとめてさ。『サスケvsコマンダ』とか、ああいうゲームを周りより早くやったりしたよ。

椎名 ありましたね、『サスケvsコマンダ』（笑）。あとは『ギャラクシアン』とかやりましたよね。

玉袋 『ギャラクシアン』も俺は早いよ。800点。

椎名 あれ800点取れるとうれしいんですよね（笑）。

玉袋 『ギャラクシアン』はどこまでレバーを使わずに、動かずに弾を撃つだけでいけるかとかやってたからな。

ガンツ 僕らの世代だと『ギャラガ』ですかね。

椎名 『ギャラガ』はインベーダー系のシューティングゲームで初めて連射ができたんだよ。

玉袋 『ギャラガ』いいね～、好きだよ。

椎名 『ギャラガ』はいまでも好き。燃える！

ガンツ いまお台場のデックス東京ビーチに「台場一丁目商店街」っていう昭和のテーマパークみたいなのがあるんですけど、そこに『ギャラガ』が置いてあるんですよ。このあいだやっちゃいました。

玉袋 行きてえなあ。あとギャラクシアン系のゲームで最高なのは『ムーンクレスタ』だよ！

椎名 あの合体が最高！

が壊れて、1号機と3号機が合体したときの、あの馬鹿さかげんね。

ガンツ やられる可能性が一気に高くなるんですよね（笑）。

玉袋 あの無駄にデカい感じは、高野拳磁だな。

椎名 シューティングゲームは、『ゼビウス』で時代が変わりましたよね。

ガンツ ホント新時代到来。『ゼビウス』は映画でいうところの『スター・ウォーズ』ですよね。

玉袋 前に「あしたのジョー変態座談会」のとき、俺が「ボクシングやらねえか」って言った貧乏な友だちの話をしたと思うけど、そいつは中学卒業して大久保の「クインビー」っていうゲーセンで働きだしたんだよ。そいつが鍵持ってるから、俺が行くと開けてもらってタダでやってたんだけどな。

ファミコン全盛期には、ブームに乗ってなんでもかんでもゲーム化されていた。玉ちゃんが持っているのは『田代まさしのプリンセスがいっぱい』。なんとマーシーがプリンセスを助けるアクションゲーム。なんだかやりたい！

椎名 『ゼビウス』超難しいのに。

玉袋 あの頃、そいつも含めた友だち何人かで青春18きっぷ買ってよ、北海道旅行に行こうってなったんだよ。で、青森まで鈍行乗り継いでいって、夜の青函連絡船に乗ったんだよ。

ガンツ 青函トンネル開通前なんですね。

玉袋 そう。それで青春18きっぷで乗ってるから、俺たちの乗れるのは船底の部屋。『タイタニック』でいうところの真っ先に死ぬ部屋だったんだよ。ネズミ以下の人たちが乗るところだよ。でも、青函連絡船の1階の受付の横に『ゼビウス』が一台置いてあったんだよ。これやろうぜってことになって、そいつが青森出るときに100円入れたんだよ。そしたら函館着いたときに1000万点超えてたから。

ガンツ 凄い！

椎名 『ゼビウス』やりながら津軽海峡越え（笑）。

玉袋 出口の横にあるから、お客さんみんなが驚いてね。「じゃあ、函館に着いたから終わりにしよう」って、わざと弾に当たって終わりにしたんだよ。あれはいい旅の思い出になったよ。

ガンツ いま思い出したんですけど、当時のゲームってハイスコア出すとイニシャル入れられたじゃないですか。

玉袋 入れられたよ。だいたい「SEX」とか入れたりしたな。

ガンツ あそこにボクは小学校高学年からずっと「UWF」って入れてました（笑）。

椎名 やっぱりガンツ、変態だ（笑）。

ガンツ 「UWF」って入れたいがために、ハイスコアを出すべく頑張るという（笑）。

玉袋 俺はね、新宿歌舞伎町にチボリランドっていうゲームセンターがあってよ。そこのテーブルゲームは「このゲームで何千点以上いくと、オスローバッティングセンターの無料券をプレゼント」っていうのやってたんだよ。

椎名 へえ、そんなのがあるんだ。

玉袋 だからうまいヤツ連れていってよ、何千点以上出させてタダ券もらって、俺はバッティングセンターでひと夏一日も休まずバット振ってたよ。

ガンツ 健康的なんだか不健康なんだか（笑）。

椎名 玉ちゃん、オスローバッティングセンターで遊んでたんですか？

玉袋 そう。

椎名 あのへん暗黒地帯ですよ（笑）。子どもが遊ぶ場所じゃないですよ！

玉袋 地元だからしょうがねえんだよ。で、オスローバッティングセンターで打ち終わったあと、向かいの塩田屋でエロ本を読んで帰るというコースだったな。

椎名 塩田屋ってその頃からあったんだ（笑）。

ガンツ アーケードゲーム以外でいうと、最初にハマッたのはやっぱりゲーム＆ウォッチですかね。

玉袋 早すぎたDSな。大ブームだったよ。

ガンツ 僕が小学生時代に流行ったんで、学級会の議題で「雨の日は学校にゲーム＆ウォッチを持ってきて

いいかどうか」というのがあがりましたからね（笑）。

玉袋 で、ガンツはなんのゲームウォッチ持ってたんだ？

ガンツ 『ライオン』と『マンホール』ですね。

椎名 俺は『バーミン』。

玉袋 俺は『オクトパス』持ってた。

ガンツ 『オクトパス』いいですね！ あとゲーム＆ウォッチでは『ドンキーコング』は革命でしたよね。

玉袋 上下2面のマルチスクリーンな。あれがDSにつながってるんだよ。

ガンツ 子どもの頃の思い出でいうと、僕は『ライオン』を盗まれたんですよ。当時、団地に住んでたんですけど、みんなでよく外でゲーム＆ウォッチやってたんですね。

椎名 いまはWIFIがつながるところだと、みんな子どもが集まってDSやってるのと一緒だよね。

玉袋 ヤマダ電機とかに集まってんだよな。

ガンツ 外でゲーム＆ウォッチやってても、途中でだいたいフットベースとかドッジボールをやろうって話になるじゃないですか。でも、団地の5階まで戻るのが面倒だから郵便受けに入れておいたんですよ。そしたら盗まれてたんですよね。

玉袋 それは犯人が同級生だ。しかも、たぶん親友だと思うよ。

ガンツ いつも遊んでるメンバーしか、隠してる場所知らないですからね。

玉袋 ショックだったろうな～。やだよ、ゲーム＆ウォッチ世代。

椎名 その前はバンダイのチャンピオンレーサーですよね。

玉袋 やってるよ。

椎名 それもやってるんだ（笑）。

玉袋 バンダイLSIベースボールとかさ。

ガンツ あとファミコンが出る前は、エポック社のカセットビジョンですよね。

椎名 あれ持ってると、家にみんな来ちゃってね。一気に時代は進んじゃうけど、『バーチャファイター』はやりました？

玉袋 やったよ。そのためにセガサターン買ったよ。

椎名 ホント、バーチャのために買いましたよね。

玉袋 俺はセガサターンもドリキャスもメガドライブも全部買わされてるよ。忘れてたPCエンジンも。

ガンツ 『さんまの名探偵』ですね（笑）。

玉袋 あったね～。時節柄不謹慎だけど、時効だから言うけどPCエンジンでは俺たち『桃鉄』を●●けてやってたからね。

椎名 そんな頃から『桃鉄』やってるんですか？

玉袋 やってたよ。ダンカンさんがハマッちゃってさ、ここ加賀屋で飲んだあと、中野坂上にあったアパートで『桃鉄』大会やるぞ！」って始まっちゃうんだよ。

ガンツ たけし軍団みんなで『桃鉄』やってましたか（笑）。

『燃えろ!! プロ野球』のおかげで俺はダンカンさんに殴られたよ

玉袋 そう。井手らっきょさんもハマッちゃってさ、その頃、井手さんのお姉さんが熊本から東京見物に一週間来たんだよ。で、井出さんが東京見物に連れていく前に、お姉さんにちょっと『桃鉄』やらせたら「おもしろい」ってことで、5日間ほどんど寝ないで『桃鉄』やっちゃって、最後、空港に向かう途中で倒れたらしいからね。

椎名 そこまでやってたんですか。

玉袋 だから結局、井出さんのお姉さんは東京見物はできなかったけど「私、日本全国回ったからいい」って言ってたからね。いいエピソードなんだよ。

椎名 『桃鉄』で全国の名産覚えましたからね。

玉袋 あと、たけし軍団は『ファミスタ』熱も高くて、俺と博士はやるたびに大ゲンカだよ。1点●●●●だから、こっちも本気だからね。

椎名 ゲームほどカチンとくることないよね。

玉袋 俺は『ファミスタ』やりこんで、博士と対戦したときたべっぷで完全試合やったことあるからね。

ガンツ きたべっぷとひがしおは最強のピッチャーですよね。

玉袋 最強だね。

ガンツ ひがしおはカーブがグニャグニャ曲がって、あれ魔球ですよ！

玉袋 で、そのあと『燃えろ!! プロ野球』が発売されたんだよ。

椎名 初のリアルプロ野球ゲームですよね。

玉袋 その開発中のリアルな画面が、発売前に『ファミマガ』に出たんだよな。

ガンツ 『ファミ通』じゃなくて『ファミマガ』の時代ですね。

玉袋 そう。それで『燃えろ!! プロ野球』の画面写真を見て「これは凄い！」ってなって、野球好きの先輩であるダンカンさんに好かれるために「ダンカンさん、今度、凄い野球ゲームが出ます。『燃えろ!! プロ野球』です。俺たちが買っておきますから」って、ヨドバシカメラに一番乗りで並んで買ったんだよ。

椎名 わざわざ並んで買ったんだ。

玉袋 それで買ってきたらダンカンさんが喜んでくれてね。「俺も今後はおまえたちに無理矢理阪神の応援は

上は歴史に残る野球ゲームの傑作『ファミスタ』。昨年DREAMにホセ・カンセコが登場したとき「かんせこ」を思い出した人も多いはず。そして下が、歴史に残る迷作『燃えろ!! プロ野球』だ。

アストラルバウト
キングレコードから発売された前田日明を主人公にした格闘アクションゲーム。リングスを舞台にしているように見えながら、前田日明ではなく「龍神明」名義でチャンプア・ゲッソンリットみたいなキャラが登場。これが『アストラルバウト2』になると前田が実名になるが、あとは"佐竹もどき"、"ヴォルク・ハンもどき"が登場。『アストラルバウト3』になると、ようやくリングス公式ゲームとなりリングス・ジャパンは実名となるが、外国人はやっぱり全員仮名（ハンス・ナイマン・ホルス・フェルマン等）だった。

プレステ版『RINGS』
ナグザットから発売されたポリゴンでリングスをリアルに再現したゲーム。『アストラルバウト』と違い、前田、田村、ヤマヨシ、ハン、フライ等が全員実名で登場するのがうれしい。ビターゼ・タリエルが強すぎるのが難点。

闘魂列伝
トミーから発売された新日本プロレスのゲーム。3Dフルポリゴンで描かれたレスラーたちはかなりリアル。隠しレスラーとして、全盛期の猪木、初代タイガーマスクのほか、タイガー服部や田中秀和（ケロちゃん）が使えることでも有名。こうなったら『闘魂列伝5』を発売して、隠れキャラとして"最強の敵"ミスター高橋も登場させてほしい！

ナゴヤ撃ち
インベーダーと砲台が上下に隣接した状態では、敵の攻撃が当たらないという特性を利用した攻略法。安全ながら、敵を目前にした接近戦を挑むことになるので、かなりのスリルも味わえた。

クレイジー・クライマー
80年に日本物産が発売したアーケードゲーム。ボタンは使わずにレバー二つを両手で上下することで、超高層ビルを登っていく縦スクロールアクションゲームの名作。登る途中で窓から植木鉢を落とされたり、看板が落ちてきたり、キングコング（キングゴリラ）が暴れていたりと、主人公をジャマする障害も秀逸。

しらけ鳥の唄
70年代後半に放映されたバラエティ番組『みごろ！食べごろ！笑いごろ！』のなかで、小松政夫が歌った唄。正式名称は『しらけ鳥音頭』。

クレイジーコング
アーケード版『ドンキーコング』のクローン。80年代初頭、駄菓子屋などに置いてあった『ドンキーコング』はじつは純正ではなく、多くは『クレイジーコング』だった。

サスケvsコマンダ
80年代に新日本企画から発売された忍者アーケードゲーム。当時としては、かなり美しいカラー画面で、忍者軍団を倒すとボスが出てくるのも魅力だった。

ギャラガ
81年にナムコから発売されたアーケードゲーム。同社の大ヒットシューティングゲーム『ギャラクシアン』の後継として登場。合体、編隊という概念を持ち込み、少年たちを夢中にさせた。

台場一丁目商店街
お台場のデックス東京ビーチ内にある昭和30年代をイメージしたレトロテーマパーク。ゲームコーナーは昭和50年代のゲームが多数揃っており、今回、変態座

俺たちのゲーム変態座談会

ファミコンは昭和新日、プレステはPRIDE、XboxはUFCだな

させない。俺が自宅でプロ野球をやればいいんだから」とか言ってね。それでいざスイッチ入れてやってみたらさ、とんでもねえクソゲーなんだよ！ どんなクソボール投げてもストライクになっちゃったりとかさ。

ガンツ 伝説のバントホームランとかですよね（笑）。

玉袋 どこがリアルなんだって。そしたらダンカンさんが怒りだしちゃってさ、「こんなもん野球ゲームじゃねえ」って。俺たちボコボコにされてさ、あんときは「ジャレコだけは許せない」って思ったよ。

椎名 ゲーム買ってきてボコボコにされるって理不尽ですね（笑）。

玉袋 その頃、ダンカンさんはもの凄く怖い存在だったから、「ファミコンでもやってくれてたらいいんじゃないか」って、『燃えろ!! プロ野球』を〝ジャイアン〟に貢いだら逆効果だよ。

椎名 たけし軍団は大変ですね。

玉袋 あの『燃えろ!! プロ野球』はクロマティの乱闘シーンとかあるんだよね。ビーンボール投げるとクロマティがピッチャーをぶん殴るシルエットが出るんだよ。

ガンツ そんなことに容量使っちゃって（笑）。

玉袋 こっちはクロマティじゃなくて、ダンカンさんに殴られてんだから。やってられねえよ。

椎名 あと、たけしさんといえば『たけしの挑戦状』ですよね。

玉袋 歴史に残るクソゲー。キング・オブ・クソゲーな。でも、『たけしの挑戦状』がクソゲーであったからよかったと思うんだよ。

ガンツ 伝説に残ってますもんね。

玉袋 やっぱり椎名とかが『バカサイ』なんかで、昔のゲームを引っぱり出して「クソゲー」をネタにしたろ？ あれによって、クソゲーが生き返ったんだよな。

椎名 そうかもしれない。『高橋名人の冒険島』とか、逆にやりたくなったし（笑）。

玉袋 『たけしの挑戦状』は殿が2時間しゃべっただけでできたゲームだって言ってたもん。じつはいまこれをやると『アウトレイジ』とか『ソナチネ』につながってたりして、新たな発見があったりするんだけどね。

椎名 でも、昔のゲームってみんなやってたよね。今日、玉ちゃんが持ってきてくれたファミコンのカセット一本一本を見るだけで、当時は熱気があったのがわかるよ。ゲームがオタクじゃないもん、世間だもん。

ガンツ ファミコンはプロレスでいえば、80年代前半の昭和新日『ワールドプロレスリング』ですよね。子どもたちの誰もが夢中で、社会現象にもなっているという。

玉袋 そう考えると、スーファミは90年代の新日本、ドームプロレスみたいなもんで、プレステ2なんかはＰＲＩＤＥ人気みてえなもんかな。

椎名 任天堂をプロレスに置き換えると、プレステ2というＰＲＩＤＥに政権交代するって、まさにそんな感じですね。

玉袋 でさ、いまもゲームはもの凄く進化してて、ハマれば最高におもしろいんだろうけど、みんなついていけてねえ気がするんだよな。

椎名 それは確かにそうですね。

玉袋 プレステ3とかＸｂｏｘ３６０なんてすげえゲームがあるんだよ。でも、なかなか手が出ねえ。レベルの高さと食わず嫌いが多いってことも含めて、なんかＵＦＣとダブるんだよな。

ガンツ Ｘｂｏｘ３６０なんて、とくにアメリカのゲームってことでＵＦＣとダブりますね。

玉袋 ＵＦＣもＸｂｏｘ３６０もハマれば最高なんだよ。いまウチのセガレがやってるけど、おもしれ～ぞ。だからよ、食わず嫌いが多い変態世代はまずＷＯＷＯＷに契約してＵＦＣを観る。そしてプレステ3やＸｂｏｘ３６０を買って、最新のゲームをやってみる。そんな感じでいいんじゃねえか？

ガンツ そうですね。まったく格闘技と関係ないテーマを話しながら、最後に格闘技に着地させていただき、ありがとうございました（笑）。

玉袋 じゃあ、最後にもう一回、五味とファミコンに乾杯だ。

一同 カンパーイ！

【10年8月2日／都内・『加賀屋』中野坂上店にて収録】

ハードの進化により、あの『ストリートファイター』シリーズもここまで進化！ 『Xbox360』やプレステ3は、このように超ハイレベルゲームがたくさん。しかし、UFC同様、食わず嫌いが多いことも確かなのだ。

談会に出てきたようなゲームがいまも100円でプレイできる。

ムーンクレスタ
80年に日本物産から発売されたアーケードゲーム。『スペースインベーダー』、『ギャラクシアン』の大ヒットを受けて登場。大きさの違う3機の宇宙船が3連ドッキングできるというアイデアで、大人気を博した。

ゼビウス
83年にナムコから発売された革命的なアーケードゲーム。縦スクロールのシューティングゲームで、森や海、砂漠などステージが次々と代わり、突如ナスカの地上絵が登場するなど、SF映画のようなゲームで一世を風靡。『スペースインベーダー』に次ぐ売り上げを記録した。当時のキャッチコピーは「プレイするたびに謎が深まる！」。

オスローバッティングセンター
新宿歌舞伎町にあるバッティングセンター。深夜まで開いており、飲んだあとにバッティングセンターというムーブがよく見られた。

ゲーム&ウォッチ
80年に任天堂から発売された携帯型液晶ゲーム機。一般的呼称は「ゲームウォッチ」。ファミコンが発売される前の任天堂最大のヒット商品であり、携帯ゲームの伝統は、のちのゲームボーイ、ニンテンドーDSに受け継がれた。

LSIベースボール
バンダイから発売された野球盤の電子ゲーム。

カセットビジョン
81年にエポック社から発売された家庭用ゲーム機（ハード）。83年にファミコンが登場するまでは、ゲーム機最大の売り上げを記録していた大ヒット商品。83年には廉価版のカセットビジョンJr.も発売された。

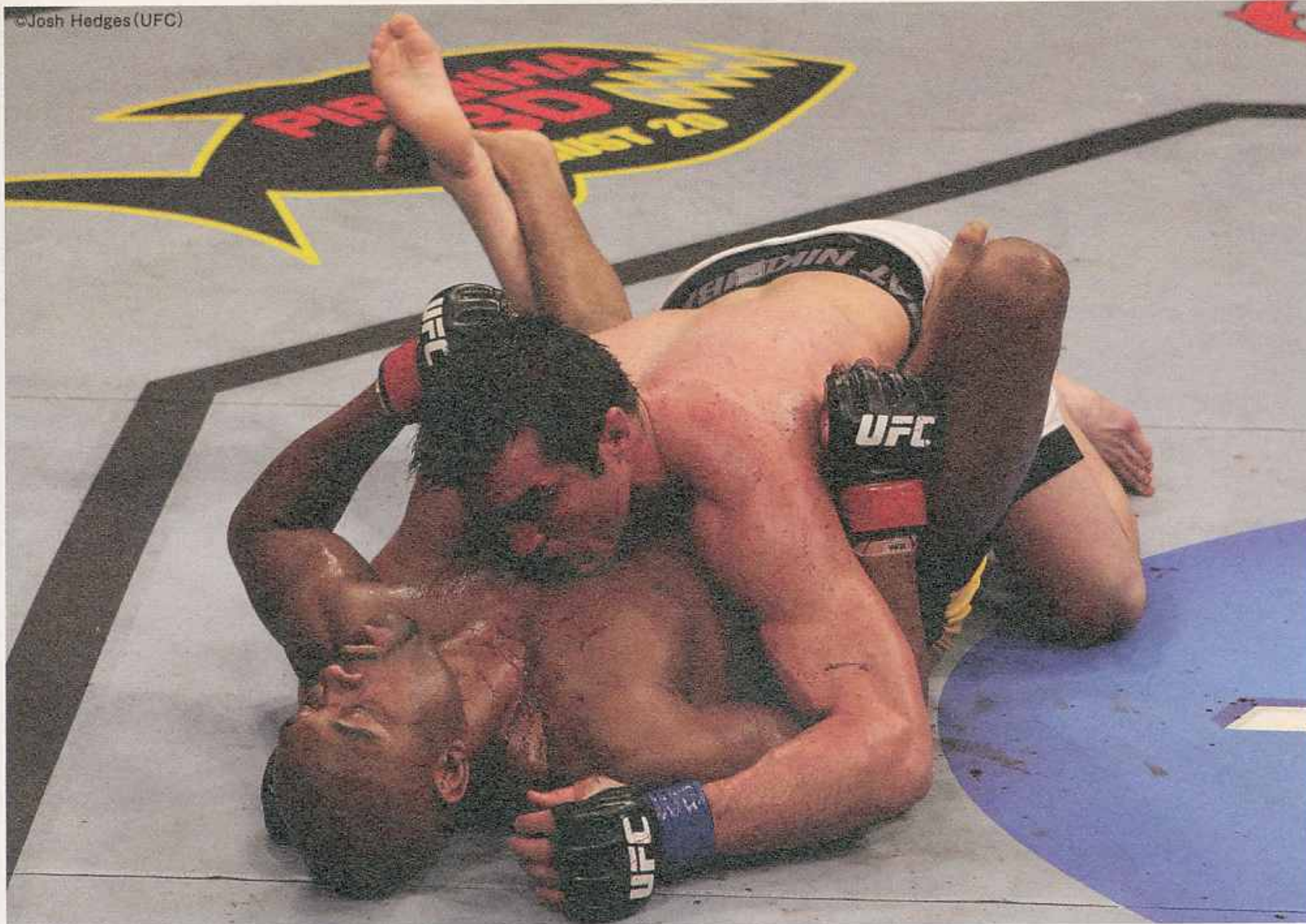
桃鉄
88年にハドソンから発売されたファミコン用ボードゲーム。正式名称は『桃太郎電鉄』。鉄道旅行好きのさくまあきらが構成。大ヒットシリーズとなり、現在もそのシリーズは続いている。

ファミスタ
86年にナムコから発売され大ヒットしたファミコン用野球ゲーム。正式名称は『プロ野球ファミリースタジアム』。ファミコン用ゲームとしては初めて、平仮名ながら選手が実名で登場。各選手により能力も違うという設定により大ヒットとなった。

きたべっぷ
元広島カープのエース、北別府学を模したキャラ。『ファミスタ』が発売された86年に北別府は最多勝、最優秀防御率、最高勝率、MVP、沢村賞を獲得。まさに当時の最強のピッチャーだった。

ファミマガ
徳間書店インターメディアが発行していたファミコン専門誌。正式名称は『ファミリーコンピュータMagazine』。一時期はゲーム雑誌の代表格だったが、何度かリニューアル後、98年に休刊した。

バントホームラン
『燃えろ!! プロ野球』では、各選手の能力設定がされていたが、強打者のゲージがあまりにも高すぎたため、バントなのにホームランが打てるという珍現象が起きた。

©Josh Hedges(UFC)

5ラウンド、ほとんど下の体勢でパウンドを浴び続けながら、下からヒジを放つなど反撃に転じ、最後は三角絞めで大逆転したアンデウソン。凄まじいカタルシスがあった!

椎名基樹のサムライ三昧

第52回

『下から三角のカタルシス』

UFC117』、メインはアンデウソン・シウバvsチェール・ソネン。アンデウソンは、前回の試合中に対戦相手に暴言を吐き、集中力を欠いたファイトをして、評判を落としたばかりだ。今回の試合で名誉挽回をしなければならない。ダナ・ホワイト社長も、今回、アンデウソンに対しKO勝ちを至上命令としたらしい。

1ラウンドにアンデウソンは、ソネンのパンチをもらい、ダウンこそ許さなかったものの、立ったまま一瞬意識が飛ぶ。そのままテイクダウンを許し、パンチが効いた状態で、アンダーポジションの寝技の展開を強いられる。UFCに来て絶対王者と呼ばれるようになって以来、最大のピンチだ。

その後、試合はアンデウソンのアンダーポジションの寝技の展開で5ラウンドまで進む。チーム・クエスト所属のソネンは、かつての師匠クートゥアーばりに、どんな無理な体勢からでも、アンデウソンの顔面に脇腹にパンチを集め続ける。

一方、アンデウソンは、最近のUFCの傾向とは違うセオリーで、レスリングをやろうとせずに、自ら下を選んで我慢に我慢。そして、5ラウンド終了が見えた、最後の最後に三角絞めで逆転勝利！　う～ん、カタルシス。グラウンド&パウンドで相手をぶち壊して勝つことが主流の、最近のMMA(とくにUSA)にあって、異質であるが、これもまたMMAの醍醐味。

WOWOW解説では5ラウンド時に、判定までいけばアンデウソンの負けは濃厚だと言っていたが、彼がタイトルマッチ限定の5ラウンドルールを頭に入れて、下から虎視眈々と狙っていたのも確か。さらに、下になって攻められてはいるが、気がつけば顔面血だらけなのは、ソネンのほう。これは、アンデウソンの下からのベリーショートのヒジ打ちで切ったもの。ムエタイだなあ。技術です。匠の技。

話は変わるが、ディスカバリーチャンネルで、アメリカの格闘家二人が世界のさまざまな道場に弟子入りする番組がある。彼らがヒクソンの道場に弟子入りしたときの放送。それぞれ別の師匠について練習していた二人が、一応のカリキュラムを終えてひさびさに会ったとき、口を揃えて言ったことがある。一人が言う「一つだけ学んだことがある。それは待つことも重要な戦略だ」。もう一人が答える「オレもそれを見つけたんだ」。筆者にはそれがどこかとても感動的であった。

まさに、「待つことも重要な戦術」としたアンデウソン。いままで削られながら、下で我慢し、相手の攻め疲れを待って三角を極めた試合で、筆者が最高にカタルシスを感じた試合といえば、ホイス・グレイシーvsダン・スバーンであるが、今回のアンデウソンはそれを彷彿とさせた。ホイスほど削られたワケではなく、もっと余裕があったけど。

そもそも、アンデウソンのスパイダーマンというニックネームは、ガードポジションから長い脚を相手にからみつける姿からつけられたと記憶する。蜘蛛は待つことを唯一の戦略として生き延びている。ニックネームに照らせば、今回の試合が最もアンデウソンらしい試合とも言える。

それにしても、マッハvsニック・ディアス、ヒョードルvsファブリシオ、秋山成勲vsクリス・リーベン、そして、今回のアンデウソンvsソネンと、ビッグマッチで下から十字、三角で勝負が決まる試合が続いて、おもしろく思う。

一時は、「取られたらマヌケ」のように映った、下からの十字、三角であるが、ここにきてのまさかの復権。それでも、やはり有利だと言わざるをえない、上になってのグラウンド&パウンドであるが(判定を考えるとさらに)、やはりそれは、下からのサブミッション、格好の餌食であることも間違いないらしい。

油断したとき、スタミナが切れたときはご注意を。

さて、この『UFC117』でもう一試合、注目の対決があった。マット・ヒューズvsヒカルド・アルメイダである。筆者はアルメイダファンである。それは、彼の二つ前くらいのUFCでの試合に感動したからだ。その試合でアルメイダは、体格に勝る相手に対して、オールドスクールとも感じられる、いかにも柔術家らしい不格好な脚へのタックルを繰り返し、判定で勝利を勝ち取った。グラップラーが自分より打撃で勝る相手に対して、距離を詰めたい場合、何よりも勇気を持って、がむしゃらに前に出られることが大切だと思わされた。判定勝利であったが、勇気を存分に証明し、感動的な試合だった。

実力者マット・ヒューズも嫌いではないが、そんなわけで「GO！　アルメイダ」ってな調子で試合を観たのだが、そんな気分を吹き飛ばす、強烈なフィニッシュでヒューズが完勝。アンコンダチョークともスピニングチョークとも少し違う、トライアングル系チョークで、ヒューズがアルメイダを一瞬で絞め落とした。言うなれば、横から力を加えたただのガブリ。しかし、ヒューズは、この技をレスリング時代から得意にしていて、よく相手を落としていたという。よほどの馬鹿力がなければ、こんな芸当できないだろう。これで、ヒューズは3連勝。一時は翳りが見えたと思われた、かつての絶対王者が再浮上してきた。GSPもこの馬鹿力は嫌だろう。

それにしてもいまさらですが、このヒューズ、アンデウソン、そしてジェイク・シールズといまになってその真価がハッキリした超実力者3人と、ほとんど情報がないまま、最初に闘ったマッハの戦歴は立派。のちのちじわじわ評価されることだろう。

いまよみがえる
プロレスゲームの金字塔!!
『ファイヤープロレスリング』とは何か?

1989年に誕生してから早20年あまり。その多彩なエディットモードや斬新なストーリー展開で、
全国3000万人のプロレスファンをおおいに楽しませてくれた『ファイプロ』シリーズ。
そこで今回はこの不滅の名作シリーズの魅力を徹底解剖! 寝不足になったって知らないよ!

ファイヤープロレスリング™
コンビネーションタッグ
© HUMAN 1989
PLEASE SELECT
SINGLE MATCH
T A G MATCH
5 VS 5
ELIMINATION MATCH

マット界随一の難解な男が語る
『ファイプロ』の“変態”的楽しみ方

©Spike

「僕は『ファイプロ』でプロレスがもっと好きになった」

新日本プロレス

中邑真輔

『ファイプロ』の語り部としてマット界から登場いただいたのは、本誌の変態座談会メンバーも驚愕するほどのプロレスマニアぶりを誇る中邑真輔！ そんな中邑だからして、その楽しみ方も一筋縄じゃいかないというか……とにもかくにも読むべし、読むべし！

聞き手／ジャン斉藤

大学時代はコンピューターモードの試合をずっと観て楽しんでました

――中邑さん、申し訳ないんですけど、G1直前に『ファイヤープロレスリング』がテーマの取材になります！

中邑　普通の取材がない男。

――今号は締め切りの都合でG1は載らないんですけど、活躍を期待していますよ！

中邑　また取ってつけたような言葉を。

――（無視して）今号はゲーム特集なんですけど。90年代プロレスがまた黄金期を迎えるにあたって、『ファイヤープロレスリング』がはたした役割って……。

中邑　大きいと思います！（キッパリ）。

――大きいですか（笑）。どのへんがそう思います？

中邑　子どもたちへの求心力。テレビでも会場でもプロレスを観ない子どもたちにとって、そのゲームのおもしろさにハマって、それからプロレスに入った人たちが多いんじゃないですか。

――当時はプロレスに触れるきっかけってそうそうなかったですからね。

中邑　とくにあの頃はゲームがけっこうブームだったので、1万円近くするソフトがバンバン売れた時期でもありますから。そういう意味では、ゲームに影響力があったと思いますし。

――その『ファイプロ』は最初はPCエンジンで発売されましたね。

中邑　最初はPCエンジンですもんね。昔は権利問題があやふやな部分もあったから実在するキャラクターに似通っていても目をつむっていたのか、スルーしてやっていたのかよくわかりませんけれど。

――ビクトリー武蔵はあきらかに猪木さんですよ（笑）。

中邑　ハリケーン力丸は長州力。なぜか海賊男もいたりして。ジェット・シンの鈎鐘ストンピングと火を噴くという反則行為は、非常にキましたね～。金的攻撃の音が聴きたいがために、アレを使っていたりしましたから。

――かなりハマってそうですね（笑）。

中邑　どのキャラクターも万遍なくやったと思いますね。最初にPCエンジンが出て、そのあとにスーパーファミコンやプレイステーションに移植されて。あとはメガドライブで『サンダープロレスリング列伝』として出たんです。

――メガドライブ版もやってましたか。中邑さんはゲームっ子だったんですか？

中邑　ちょうどあの頃は中古のゲームの流通もあったんで、普通に買うよりも全然安かったこともありましたね。あとは友だちが持ってたり。毎年冬になると、『ファイヤープロレスリング』の新作が出るわけですね。新作になるたび選手が増えていきましたよね。

――その数たるや凄かったですよね。

中邑　たぶん一番やりこんだのは中学生ぐらいかな。勝ち進んでいくとカール・ゴッチみたいなキャラクターが出てくるんですよね。そのカール・ゴッチが強くて強くて。普通に組んでやってもタイミングが全然合わないんです。

――『ファイプロ』って組んで腰を落とした瞬間に操作しないと技が決まらないんですよね。

中邑　そうそう、お互いが腰を落としたときにボタンを押すんですけど、それがなかなかコンピューターには勝てない。しょうがないからパンチのヒットアンドアウェーで弱らせてから場外に連れ出してリングアウト勝ちを狙うしかなかったんです。カール・ゴッチにはそういう戦法で勝っていましたね。

――猪木さんも初めてゴッチさんに勝ったのはリングアウト勝ちでしたしね（笑）。

中邑　それでプレイステーション版になった頃から時代の流れですかね、格闘技系の選手もいっぱい出てくるようになって。

――出てきましたね、グレイシー柔術系を筆頭に。

中邑　そう。そのなかで夢の対決が次々に実現していったんですよ。その頃僕は大学生になっていたんですね。

――大学時代もハマっていましたか（笑）。

中邑　大学の寮の部屋の先輩が現パンクラスの大石幸史さんだったんですけど。『ファイプロ』でアルティメットルールのトーナメントを開催して、コンピューターモードを二人で観戦してたんですけど、だいたい決勝にいつもアンドレ・ザ・ジャイアントが来てましたね。決勝はアンドレvsヒクソン・グレイシーっていう夢の対決が実現したり。

――それ、ただ観ていただけなんですか？

中邑　はい。試合はちょっとコマ送りができるんですけど。二人でコンピューター同士の試合をずっと観ていたという。

――いったい何が楽しいんですか（笑）。

中邑　すげー、おもしろい!!（笑）。

――どのへんがおもしろいんですか？

中邑　ヒクソンがバックを取って投げようとしたらアンドレの重さで押し潰されてKOになってるとか。

――ダッハッハッ。

中邑　劇的な終わり方をするわけですよ。当時、僕と大石さんとのなかではグレイシーの猛威が非常に高かったんで。ヒクソン、ホイスあたりがですね、準決、決勝ぐらいまで上がってくるのはもの凄く世知辛くて。

――じゃあグレイシーが勝ち上がってくるとイライラしましたか？

中邑　うん。「あ～ぁ！」って感じですね。だからトーナメントの一つのブロックに柔術系は固めちゃおうかとかって。

――Aブロックは柔術ブロックみたいな（笑）。

中邑　そうそう。そういうマッチメイクの楽しさもあるわけですね。

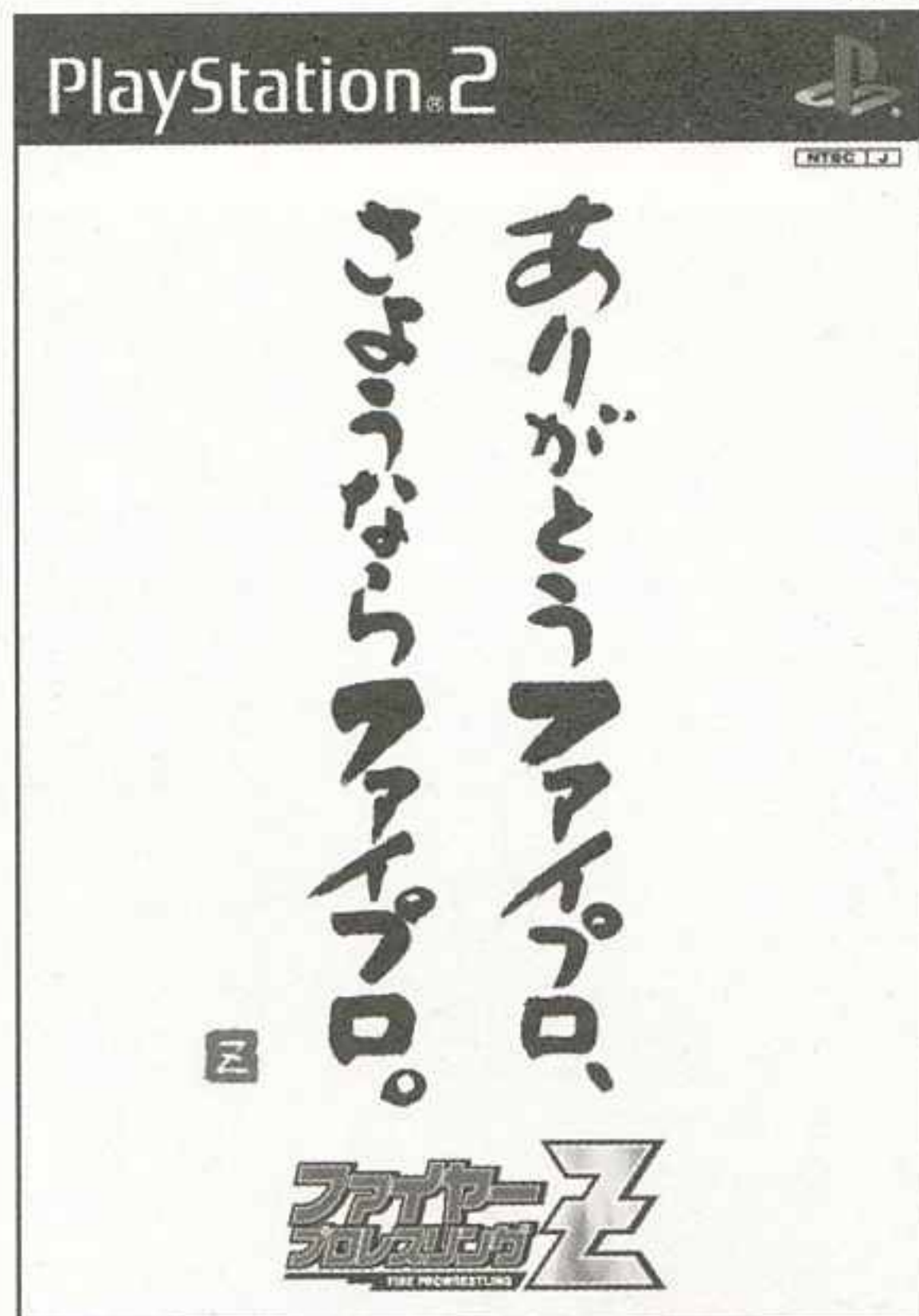
――じゃあ興行側の気持ちもわからない

©Spike

登場キャラのほとんどが実在のレスラーがモチーフだった『ファイプロ』。アントンを彷彿とさせるビクトリー武蔵のほかにも、馬場さんのグレート司馬になど、そのネーミングも絶妙だった。

©Spike

でもないわけですね。
中邑　わからないでもないですねぇ。まあ観客はボクと大石先輩の二人だけですから好き勝手できるわけですけど（笑）。そのトーナメントのなかに『グラップラー刃牙』の影響でしょうかね。塩田剛三的なキャラクターを作って参戦させたり、その当時の極真空手で強いのが数見肇選手だったので、似たようなキャラクターを作ったりして、そうやって格闘技世界一決定戦をやっていましたね。
——大学生が何をやってるんですか（笑）。
中邑　一晩中、観てましたねぇ。大爆笑しながら観ていましたね。「アンドレ、つぇーわ！」って騒ぎながら。
——ところで『ファイプロ』に中邑真輔に似たキャラクターは出たんですかね？
中邑　出てますね！　中山俊吾とかそんな名前だったと思います。
——うれしかったですか、やっぱり？
中邑　そうですね。やっといっぱしのプロレスラーになれたな、と（キッパリ）。
——『ファイプロ』出演が一流レスラーのハードル!!（笑）。
中邑　そういうことですよね。容量の問題で絶対に削られる選手とか出てくるので、そういう意味では出演することはレスラーとして認められたなって感じはありましたね。
——でも、いまは既存の選手や団体からクレームが入りそうですけどね。
中邑　途中、WWEからのクレームがきたんでしょうかね。それまではコスチュームから技から名前からけっこう似通ったものになっていたんですけど、WWEのキャラだけ無茶苦茶になったんですよ。名前も微妙に変わってきたので、これは……と。
——まあ、クレームはあたりまえかもしれないですよね（苦笑）。
中邑　いまやったらどうでしょうかね。権利関係で難しそうですけど、まあユーザーからすればリネームの作業をすればいいだけの話で。だったら、プロレスの団体や会社的には名前は出してほしいと思っちゃうでしょうし。
——それだとお金がかかってしまう。
中邑　そうするとゲーム会社からしたら予算が合わないなんて考えちゃったりして。それでも名前を変えてコスチュームはそのままのレスラーを作っちゃうと、法律的にダメでしょうし。だからリングとエディットモードだけを用意したものが出てもありはありですよね。
——なるほど（笑）。パーツが何千種類もあって。
中邑　パーツはもうスゲーいっぱい用意してあって、あとは自分で組み立ててっていうのはありでしょうけどね（笑）。

©Spike

『ファイプロ』シリーズは、03年発売の『ファイヤープロレスリングZ』をはじめ、これまでに何度か「これで最後の作品」というアナウンスがなされているのも特徴。そのへんもじつにプロレスらしい！

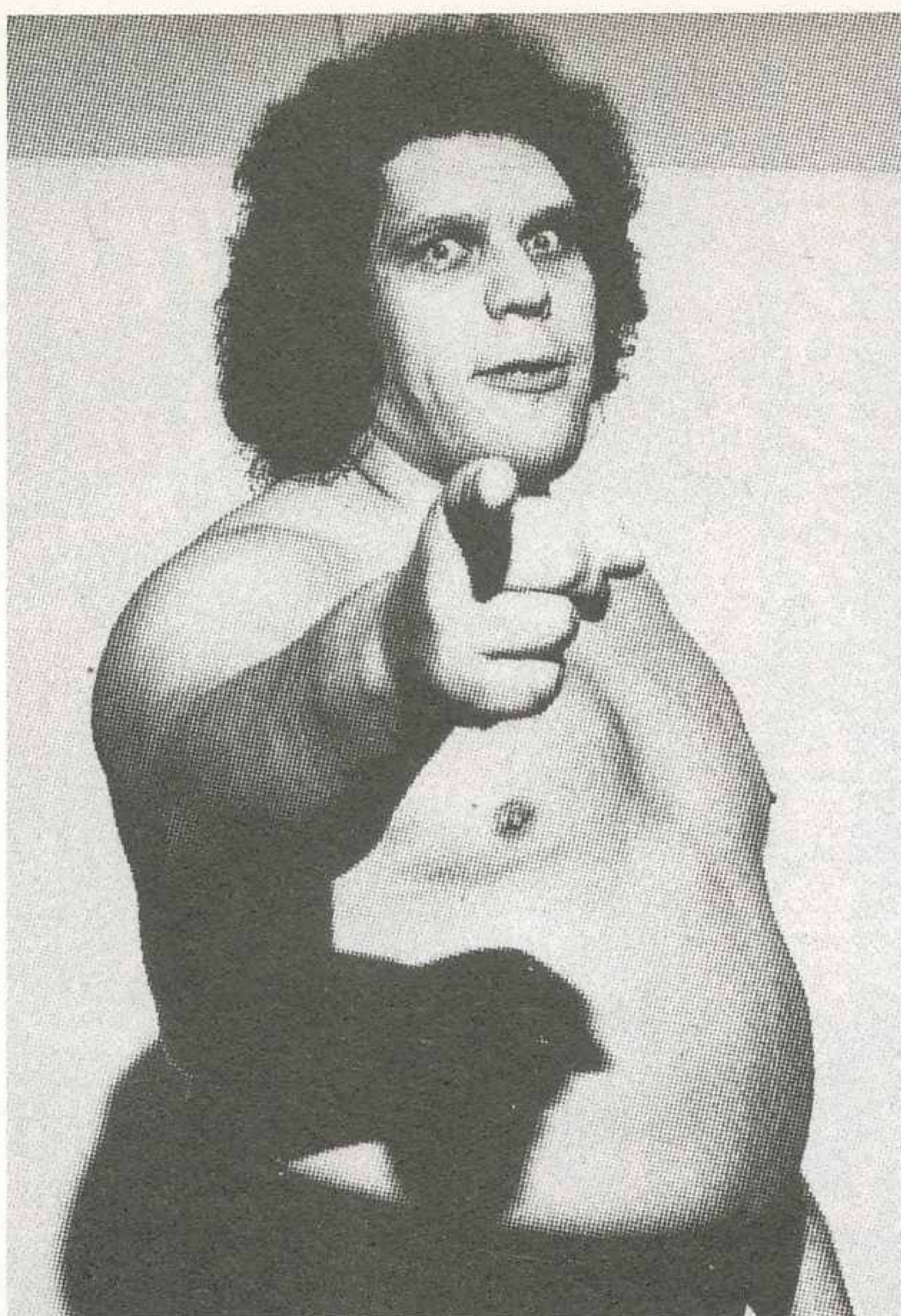
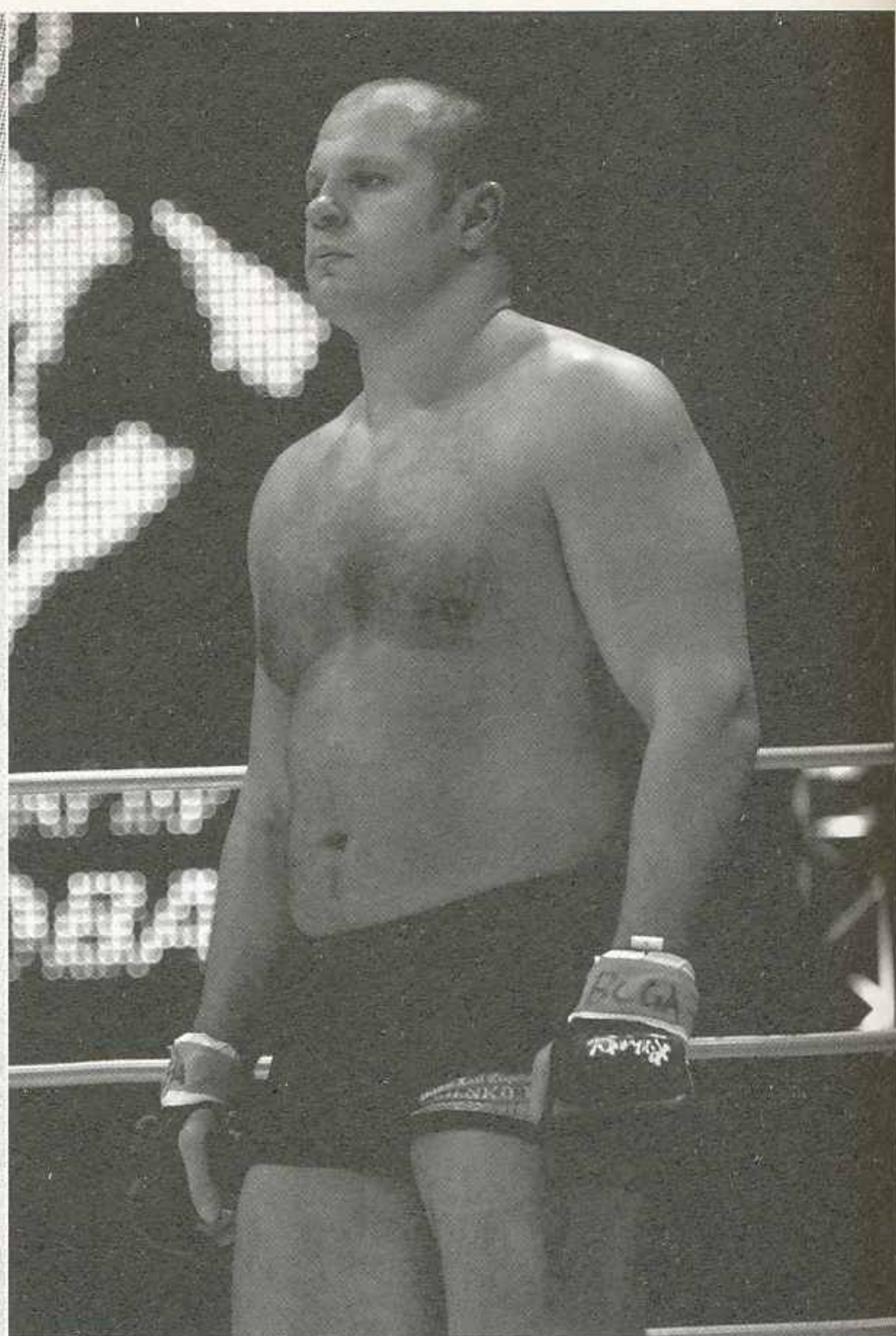
自分に似たキャラが登場したときは いっぱしのプロレスラーになれたな、と

——ですね。あとは「こういうふうに編集すればブロック・レスナーが作れるよ」的な説明書はグレーなんですかね。
中邑　どうなんですかねぇ。オフィシャルとして配布したらまず無理ですね。たとえばそのレシピだけは各団体と提携するとか。……そんな面倒くさいことまでしてまでやりたいかっていう感じですよね（笑）。
——ダハハハハ。
中邑　あと『ファイプロ』って2Dだからこそのおもしろさがよかったですよね。こっちもそんなにリアルなものを求めてないですよね。ちゃんとユーザーが脳内補完じゃないですけど、妄想できる余地があるっていうのがまさにプロレス的でよかったんですけど。
——リアルすぎないのがミソ。
中邑　いまのPS3とかXboxでやるほどのものではないかもしれないですけど。いまだに北米ではけっこう人気あるんですよね。新しい選手が出てくるたびにキャラを作り直してアップロードしてるマニアがいるんですね。
——『ファイプロ』の変態だ（笑）。
中邑　あとは架空のキャラクターを作っているマニアもいますよね。ピカチュウみたいなキャラクターとか、カプコンの『ストリートファイター』のキャラクターを作るヤツとか。
——そこまで編集できれば実名じゃなくてもかまわないですね（苦笑）。
中邑　そういえば、女子プロのソフトは実名でしたよね。『ファイプロ』初めての実名だったんですよ。
——『ファイプロ憧夢超女大戦　全女対JWP』。買われました？
中邑　もちろん買いましたね！
——イーグル沢井を使われましたか？
中邑　あ、『ファイプロ』の中では、LLPWの扱いがそんなによくないですね。
——そうか、全女vsJWPですもんね。
中邑　隠しキャラとかみたいのにイーグルっぽいのがあったりとか、神取忍っぽいのがあったりとか。
——要するにLLPWは公認じゃなかったんですね。
中邑　ですかね。もともと交渉すらしなかったのかもしれないですね、エディットでどうにもなるから。『ファイプロ』は自由度が高くて、ロールプレイングとか普通のアクションゲームよりも自由度が高い。なんでも好きなようにできるのがこのゲームの魅力だったんじゃないかなと思いますね。たとえば、マルチタップで何人も参加できたじゃないですか。
——タッグマッチで勝負できましたね。
中邑　そうそう。それで試合をせずにキャラクターを使って鬼ごっこをやってましたね。あとは、バグで遊んだり。スーパーファミコン版かなんかで、バックの取り合いをしているときに、力道山キャラのもの凄い張り手の連打を食らいまくると、バック取った状態で距離が生まれて、

たんでしょうかね。それまではコスチュ
中邑　パーツはもうスゲーいっぱい用意

――そこまで編集できれば実名じゃなく

と、バック取った状態で距離が生まれて、

世間とプロレスをつなげるものとして ゲームって非常に効果的だと思います

中邑推薦の異次元バウト、人間山脈vs60億分の1の男！　いまと比べて団体の垣根がまだハッキリしていた時代、みんな『ファイプロ』の中でオールスター戦を実現させ、堪能していたものだ。

マット界随一の難解な男が語る『ファイプロ』の"変態"的楽しみ方

へんなバグが出てくるんですね。それで遊んでいたりとかしましたね。

――バグを見つけるまで遊んでいたんですか（笑）。

中邑　まあでも『ファイプロ』でプロレスがもっと好きになりましたよ。世間とプロレスをつなげるものとしてゲームっていうのは非常に効果的だと思いますね。ゲームを通してプロレスを理解してもらえる。

――新作を期待したいですね。中邑真輔のキャラクターの操作はちょっと難しい気もするけど（笑）。

中邑　なんでですか？

――プレイヤーの言うことを聞かない感じがする（笑）。

中邑　何を言ってるんですか（笑）。

――でも、またプロレスゲームブームは来てほしいですね。

中邑　どうでしょうねぇ。やっぱりプロレスゲームのユーザー自体って凄く少ないと思うんですよね。流行っている頃はよかったかもしれないけど、そういう意味ではいまは冒険ができないところはあるかもしれませんしね。やるとしたらネットゲームだけでデータを配布だけが一番楽だと思うんですけど。

――中邑さんが作るとしたらどんなプロレスゲームを作りたいですか？

中邑　そうですね。自由度が高いのが一番いいですよね。それこそ、引っ越し屋のバイトをしながらプロレスをやるとかね。

――自由度が高いというより幅が広すぎますよ！　生活臭がするようなプロレスゲームって聞いたことがない（笑）。

中邑　そういうことではないですけど。普段は孤児院で働きながら、毎週金曜日はプロレスの試合をするとか、フライ・トルメンタみたいな感じで。

――だからどんなゲームなんですか（笑）。

中邑　あとはなんですかねぇ……。いまは総合選手もキャラ立ちしている選手が少ないので、昔ほど難しいとは思いますけど、プロレスも格闘技もごっちゃにできるものがいいですね。普通に木戸修vsヒクソン・グレイシーとか観たいじゃないですか。

――観たいですね。アンデウソン・シウバvs真壁刀義とかも観てみたいですもんね。中邑さんが実現してほしい異次元バウトってなんですか。

中邑　『ファイプロ』のイメージだとアンドレが強かったからな。アンドレvsヒョードルとかでもいいですしね。

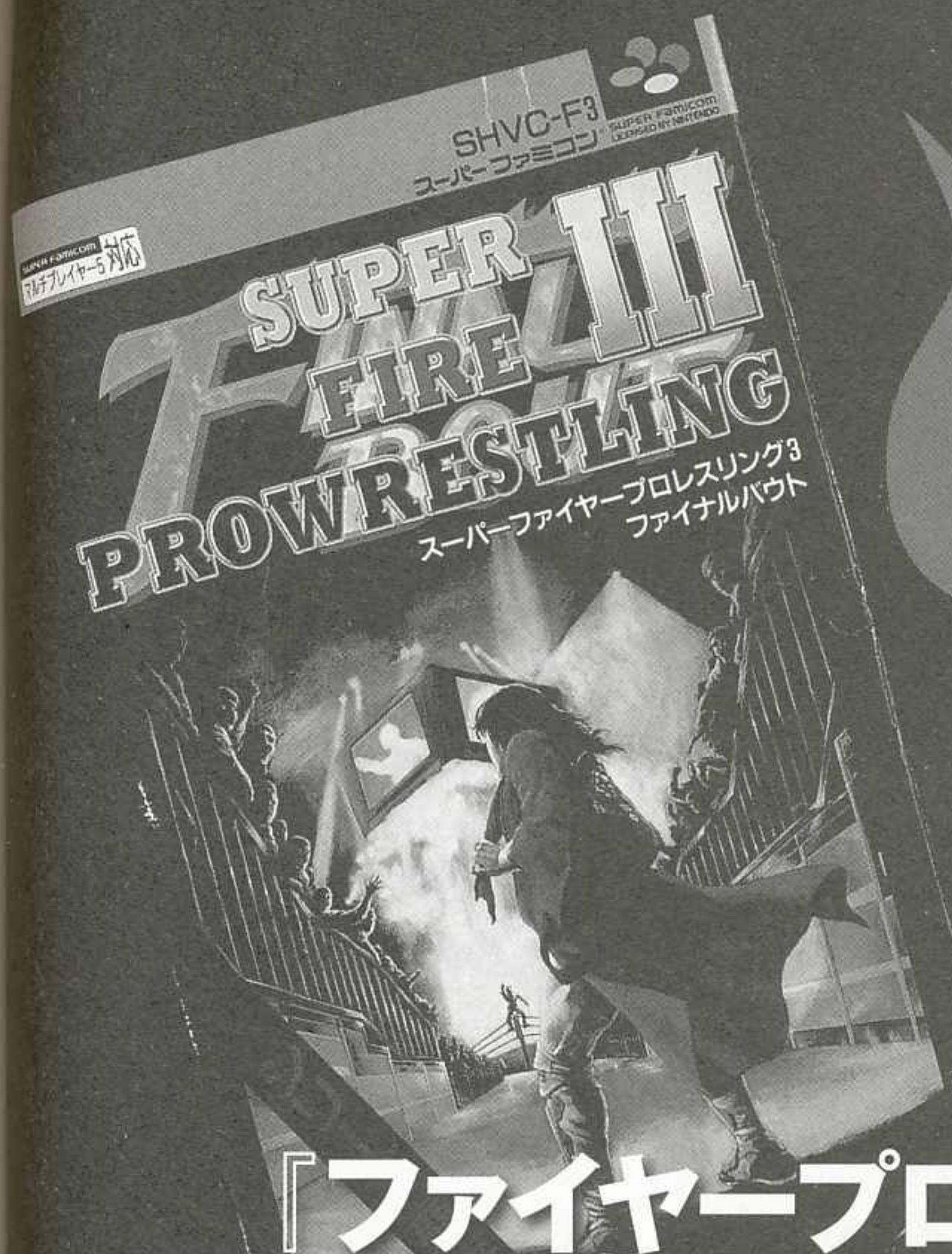
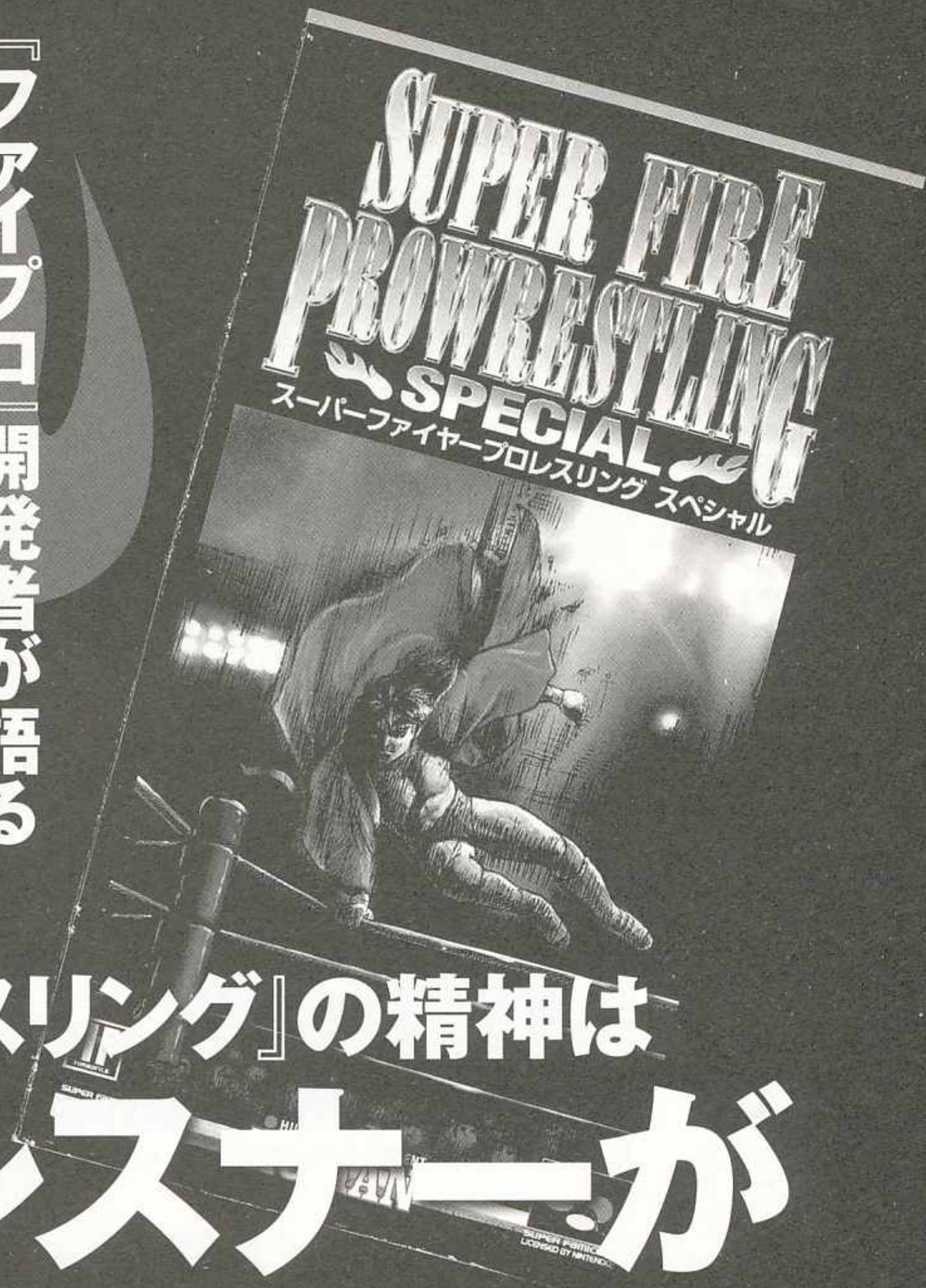
――それは観たい!!　中邑さんがお金持ちになって、『ファイプロ』の権利を買って出してもらいたいですね。

中邑　『ファイプロ』の権利を買ったあとの権利問題のほうが難しいでしょうね。

――G1の優勝賞金でお願いします！

中邑　また取ってつけたようにG1の話題を……。

【10年8月5日／都内・新日本プロレス本社にて収録】

なかむら・しんすけ■1980年2月24日、京都府出身。02年8月29日、安田忠夫戦でプロデビュー。03年12月に史上最年少で天山広吉からIWGP王座獲得。プロレスからMMA、そして本誌の変態座談会にも打って出たことのある「一筋縄ではいかないプロレスラー」。単行本『中邑真輔の一見さんお断り』（エンターブレイン刊）絶賛発売中！　188センチ、104キロ。

『ファイプロ』開発者が語る熱血プロレスゲーム黄金期！

『ファイヤープロレスリング』の精神は

ブロック・レスナーが受け継いでいます！

グラスホッパー・マニュファクチュアCEO

須田剛一

“闘うゲーム”といえば『ファイヤープロレスリング』は『kamipro』読者の多くに直撃したゲームではないだろうか。そこで！『ファイプロ』を2作手がけたゲームデザイナーの須田剛一氏に当時を振り返って開発秘話をうかがってみた。え？ ラスボスのリック・フレアーにはそんな意図が……!!

聞き手／ジャン斉藤

――今日はプロレスソフト『ファイヤープロレスリング』（以下『ファイプロ』）シリーズのなかでも伝説的な『スーパーファイヤープロレスリング スペシャル』のディレクター・須田剛一さんに話をうかがいたいと思います！ 須田さんは『紙のプロレス』の頃に一度ご登場いただいてるんですよね。

須田 そうなんですよ。いまエンターブレインの……。

――松林ですか？

須田 そう、松林さんが来られて。僕自身もう15年ぐらい前ですかね。僕自身インタビューをしてもらったのはそれが一番最初だったんですよ。当時、僕が在籍していたヒューマンは、引き抜きを警戒していたものですから、開発の人間がゲーム雑誌でインタビューを受けたとしても、顔だけ隠されたり名前はアルファベットだったりしたんです。ただ『紙のプロレス』はゲーム誌じゃないからいいだろうってことで、簡単にオッケーが出たんですよ。

――当時のインタビューを読むと、かなりプロレスに熱い印象が見受けられますが、いまだにご覧になってるんですか？

須田 総合はずっと追いかけてますよ。ただ、僕はリングスとともに一度、死んだんですけどね……。

――それは凄く重みのある言葉です（笑）。

須田 完全にリングスが自分にとってのホームだったんですけど、それが消滅したときに魂の拠りどころがまったくなかったわけです。PRIDEやUFCの一連のムーブメント

は、その喪失感のなか、冷静に楽しんでましたね。リングスを観てたときは、興行一つ終わるたびに反省会をしてましたから（笑）。

――我がこととしてとらえるのが90年代のファンですから（笑）。それで、『ファイプロ』が出た頃というのは、いわゆるグレイシーがやってきたりしてちょうど転換期だったと思うんですが、そんな時期にこのゲームを作るというのは凄くやりがいがあったんじゃないですか？

須田 一番カオス化してた時代ですし、ホントおもしろかったです。僕は『スーパーファイヤープロレスリング3 ファイナルバウト』と『スーパーファイヤープロレスリング スペシャル』を手がけまして、『スペシャル』のほうで初めてグレイシーキャラを出したんですけど、そのとき第1回UFCが行なわれてたんで『スペシャル』では絶対に総合を入れよう』と思ったんですね。

――当時はそのへんの価値観が揺さぶられてた時代でしたよね。

須田 ウェイン・シャムロック選手が負けたという事実なんかは、ゲームの作り手である僕にとって、それを再現する、ある意味『ファイプロ』という名の興行主のような立場で受け止めていたんですよぉ！

――なるほど（笑）。では、グレイシーをどう料理するのかを突きつけられたという感じもあるんですね。

須田 あります、あります。それで初めて『ファイプロ』でストーリーモードを作ったんです。プロレスラーである純須杜夫（すみすもりお）が主人公なんですが、総合の大会で優勝するという物語なんですよ。それはある意味プロレスラーは総合のガチの場に出ても絶対勝てるというメッセージも込めたんだと思いますねっ!!

――当時のプロレスファンの思いが詰まってますねぇ（笑）。

須田 当時はまだ、桜庭和志選手が台頭していない時代だったんですが、いつか彼のようなファイターが出てくるはずだというメッセージつきのストーリーだったんですよ、いま思えば！（炎上気味に）。

――じゃあグレイシーや総合格闘技の台頭によって、また『ファイプロ』が次のステージに上がったわけですね。

須田 そうですね。僕が『スペシャル』で総合の選手を入れちゃったんで、このあとのシリーズには必ず入るようになってますから。それに『スペシャル』のちょっと前なんですけど、Uの台頭があったじゃないですか。長時間試合をするんじゃなくて、たとえば藤原組長みたいに脇固めでボキッと骨を折ったり、打撃一発で試合が終わるようになったのも、『ファイナルバウト』と『スペシャル』が最初だったと思うんですよ。

――取り込んでますねぇ。そのストーリーモードですけど、これはかなりプロレス側の視点が入ってますよね？

須田 もう僕の情念そのままじゃないですかね。プロレスファンとしての情念がすべてストーリーモードで湧き上がったような感じがありますよぉ!!

プロレスラーはガチでも勝てるというメッセージを込めていた

――『スペシャル』は須田さんの情念でしたか（笑）。このストーリーモードだけ見ると、プロレスは最強である、でも馳選手らが言ってるエンタメ的なものはいかがなものか、ましてやグレイシーなんかとんでもない――。当時の時代背景からすると共感は得やすかったですけど、かなり先鋭化した思想ですよね。

須田 馳選手とか完全にどヒールですもんね（笑）。でも、ゲーム側の人間がプロレスの世界を語るのはあんまりいいふうには受け取られない時代だったと思います。エンディングはかなり波紋が広がりましたし。

――主人公がラスボスを倒して自殺するという……。いや、凄い話ですよ！（笑）。

須田 ファンの皆さんから相当怒られましたねぇ。ただ、僕はニルヴァーナのファンだったんですけど、開発の最中にヴォーカルのカート・コバーンが自殺して、それが急にグワーッとオーバーラップしてしまって!!

――えっ！ あの結末はカート・コバーンの影響だったんですか！

須田 そうなんです！ やっぱり頂点をきわめてしまった者の定めというか。総合でも優勝して、プロレスでも世界最強選手権でも優勝してしまって、純須にはその先がなくなってしまった。そんな神の領域に行ってしまった男は、カート・コバーンと同じ「死」という決着、結論を出すしかなかったと思うんです……。

――正直、想像もしてませんでした（笑）。しかも名前はモリッシーから取っているし。

「リングスとともに死んだ」と語る須田氏は大の前田日明信者として知られる人物。許されるならば、ぜひ『kamipro』の変態座談会シリーズに参加してほしいぞ！

須田 で、開発中はハッピーエンドとバッドエンディングの二つに分けていたんですけど、中途半端はよくないので、これはどちらかにしようって。

――ちなみにどうなるとそのバッドエンディングにしようと思ったんですか？

須田 負けると自殺！

――それはもう救いようがないですよ！（笑）。

須田 で、最後の敵はリック・フレアー的なキャラなんですけど、フレアーのブレーンバスターを食らうとどんなレスラーも絶対に死んでしまうんですよ。

――超滞空型なんですよね（笑）。でも、なぜ最後の敵がフレアーだったんですか？

須田 勝てそうで勝てないという昭和のNWAチャンピオンの象徴としてのフレアーが存在したんですよね。反則や場外リングアウトとかで、結局なかなか勝てないリック・フレアーというのが最強だろう、と。ただ監修をしてくださった斎藤文彦さんはずっと「最後のボスは絶対にハルク・ホーガンだ！」と凄くダメだしされたんですね。でも僕は「いや、斎藤さん、違います。絶対、フレアーです。やっぱり頂点はNWAなんですよ！」という話をずっとして。

――ダハハハハ！ NWAの権威も持ち出して議論しましたか（笑）。

須田 熱く語りましたね、斎藤さんとは……（しみじみと）。アメリカンプロレスの構造なんかも凄くよく教えていただきましたし。

――そんな意図があるとは1ミリたりとも思いませんでした。ちなみに、

当時の僕はプロレス愛に関して10本の指に入るんじゃないかな？

このゲームにはスティング的なキャラも出てきますが、彼はエンタメ系ですよね？　須田さん的にそれはOKなんですか？

須田　いや、大好きだったんですよ、スティング選手！　超カッコよかったんです！

——確かにカッコいいです（笑）。

須田　武道館でスティング選手を初めて観たんですけど、華があってですねえ。当時もいまも、WWEやWCWの究極のエンタメプロレスのスケール感は圧倒的ですね。このあいだひさびさにテレビ埼玉でWWEを観たんですけど、そのときにビンスがファイヤーバードスプラッシュ食らってたんですけど「この社長、すっげぇな」って！

——おかしな話ですよね（笑）。

須田　もう70歳ぐらいなんですよ、ビンスって。それであの肉体だし、若い選手たちの技を自分の身体で受けて、それでもファンを喜ばせる。俺もこういう社長になろうと思いましたね（しみじみと）。

——ダハハハ！　しかし、スティング選手のエンタメはオッケーというのは凄く納得できます！

須田　やっぱりわかりますよね！　当時、WWFやWCWからホントに活きのいいスターたちがいっぱい来たときに、華がありましたし、技の一個一個にしても、その動きが美しいんですよね。そこに惚れ惚れしましたね。

——なるほど。話は戻りますが、よく自殺するエンディングが通りましたね。

須田　当時のヒューマンという会社は開発を牽引するにしても、プロレスの知識がものを言ったものですから。僕は『ファイナルバウト』がデビュー作で、要はなんの実績もないですし、なんの技術も持ってない人間でしたが、こと『ファイプロ』に関してはプロレスに詳しいヤツが最強なんですね。そういった意味では確実に社内一ですし、当時の僕は、日本中のプロレスファンの中で、プロレス愛に関して10本の指に入るんじゃないかな（真剣に）。

——ダハハハハハ！

須田　そのくらいプロレス道にすべてを捧げていたんですよぉ！　ま、冷静に考えれば１００位以内だと思うんですけど。ヒューマンに入る前は本気で「『週プロ』に入りたい」って思ってました。

——だからこそシナリオもオッケーが出たってことですね（笑）。

須田　プロレスゲームにストーリーモードが存在すること自体が初めてでしたし、そこはディレクターとして託されたところがあるので。

——抗議が来たとはいえ、バッドエンディングの決断は間違ってなかったですか？

須田　間違ってないです！（キッパリ）。あれはその後の自分のゲームデザイナーとしての、ある意味出発点でもあると思うんですよ。まぁ、デビュー作の『ファイナルバウト』を対とするなら、ある意味『スペシャル』は自分がこれから表現していくものはより本質的なものであると、ここで書いたストーリーによって宣言できたと感じてるんですね。だからこそその後バイオレンスな世界を描いたり、殺し屋の世界を描いたり、深く濃い世界に没入していけたというのがありますよね。

——ある意味、リック・フレアーが下地になってる、と（笑）。

須田　ハハハハ！　そこまで言うと言いすぎですけど。最近ですと『ノーモア★ヒーローズ』という作品では殺し屋の主人公がランキング上位の殺し屋をどんどん殺してチャンピオンに駆け上がるという話なんですけど、そのなかに登場する殺し屋たちの人間像はプロレスラーからの影響がもの凄くデカイと思います。彼らは生身の人間でありながら、リングの上で強烈な個性を発してファンを惹きつけたり、強さをアピールする、もうキレまくってる人たちばっかじゃないですか。

——キレてないと演者としては成り立たないですよね。

須田　それは殺し屋を描くときに凄く参考になるんですよね。ちなみに、『ノーモア★ヒーローズ』も『ファイプロ』の流れをくんでるゲームなんですよ。主人公のトラヴィスという殺し屋がいるんですけど、彼の師匠は『ファイプロ』に出てくるサンダー龍という、いわゆる天龍選手的なキャラなんですね。

——そうなんですか（笑）。

須田　サンダー龍にプロレス技を伝授されて、パワーボムを使ったりするんですよ!!　七色のスープレックスも使えるようになります。

——前田日明ばりの！　どんな殺し屋ですか（笑）。

須田　最新作の『ノーモア★ヒーローズ2　デスパレート・ストラグル』では、あらゆるバックドロップを使えるようになってますから。トラヴィスは投げ技が非常に得意なんですよ。『2』の完成は去年だったんですけど、アメリカでは先行発売されていて、日本では今秋10月21日に発売されるんですね。で、開発期間中に三沢選手が亡くなられたので、追悼の意味を込めて、エメラルドフロウジョンが入ってます……。

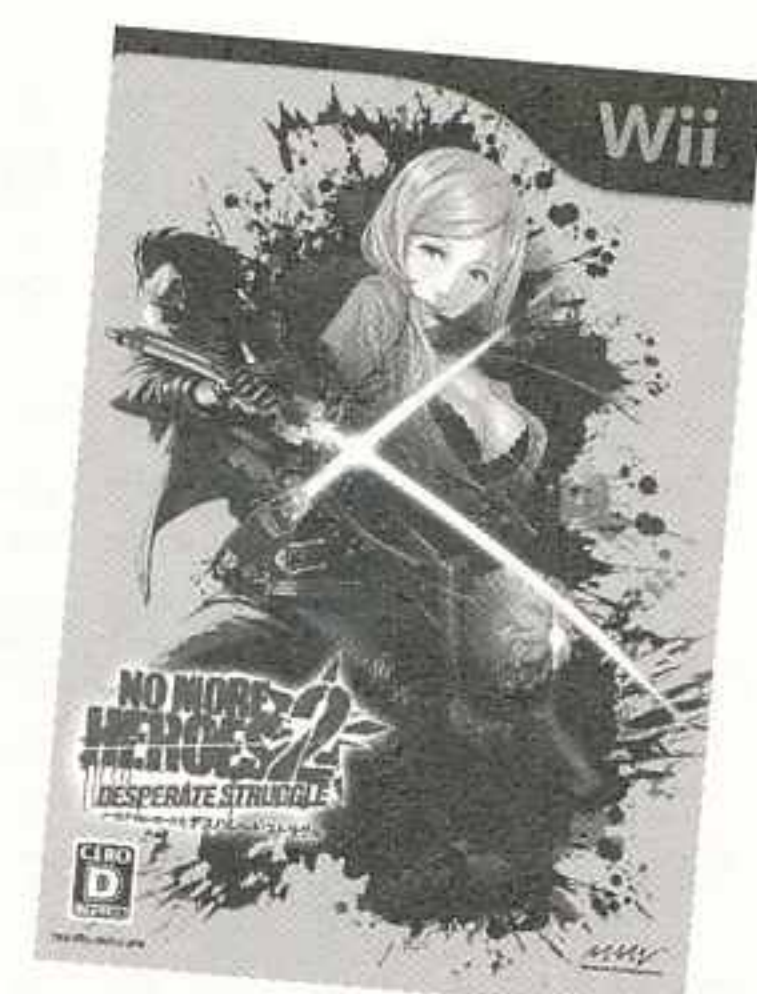
——とにかくプロレスラブが詰まったゲームなんですね。

須田　ええ。そういう意味でも原点はプロレスですね。それと、やっぱり活字プロレスですよ。僕はプロレスラーとミュージシャンは、普通の人間とは違う世界から言語を発してると思うんですよね。一番好きなのは当然長州選手と天龍選手の言葉ですけど、『東スポ』の一問一答なんかでも切り返しが最高なんですよ。あいうのが仕事にもダイレクトに反映されてますね。

——その点では須田さんが大好きな前田日明も凄かったですよね。

須田　いやー、もう日明兄さんのイ

プロレスと総合格闘技のあいだにUがなければ、PRIDEのようなブームは起こらなかったという須田氏だが、確かにUを否定することは総合格闘技をも否定してしまうことかもしれない。

須田氏が総監督を務めるWii用ソフト『ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル』は、主人公の必殺技としてバックドロップが7種類入っているなどプロレス愛に満ちた殺し屋ゲームに。10月21日、マーベラスエンターテイメントより発売。

『ファイプロ』の開発者が語る熱血プロレスゲーム黄金期！

ンタビューは目が離せないですよね。ハラハラしますもんっ!!

——ダハハハハ！　ちなみに、当時ターザン山本が「ファミコンプロレス」という言葉を打ち出してましたよね。いわゆる一定の行動パターンを繰り返すプロレスというか。

須田　でも、うれしかったですよね。「これは『ファイプロ』のことだろうな」って。ずっと自分が読んできた活字プロレスのなかに、自分の仕事が載ってたわけですからね。

——でも、須田さんのプロレス思考は、「ファミコンプロレス」とは相容れないものでしたよね。

須田　もちろんです！　『ファイプロ』はプロレスにおいて非常にロジカルじゃないところをうまく表現したゲームだと言われてるんですね。たとえば、ゲームのルールとして体力のゲージがどんどん減っていって、あと一撃で死んでしまうという場面があるじゃないですか。でも『ファイプロ』にはじつはそれがないんですよ。

——だからいつ勝敗を決するのかわからないですもんね。

須田　目分量なんですよ。そこは「ファミコンプロレス」とは対極にあるとこで、『スペシャル』ではよりファジーにしていったんですね。ホントに一撃のニールキックで負けてしまったりとか。だからターザンさんが使われた「ファミコンプロレス」とは違うという意識はありました。僕自身がプロレスファンでファン理念みたいのが当然ありますし、そういった作り手側の感情を込めていくことが新たなゲームのかたちであるというようなことを、以前の『紙のプロレス』でも話した記憶があるんですけど。

——しかし、いまのファンが『ファイプロ』をやったらビックリするかもしれないですね。「なんでグレイシーと馬場さんが闘ってるの？」って（笑）。

須田　ハハハハ！　そうですねえ。当時は本気でこの二人が闘うことを夢見てやってましたもんね。ホイスvs馬場、ホイスvs猪木みたいな。それは『kamipro』でもそうだったと思うんですけど、「もし全盛期の猪木がUFCに上がってたら」とか、テリー・ファンク選手が「俺が若かったら絶対に上がってる」とか、その言葉だけでお腹いっぱいになって夢が広がってましたよね。

——そう考えると、いまのファンにもちょっとやってもらいたいなあ。

須田　いまはなかなか手に入らないんじゃないかなあ。当時はかなり売れたんですけど。

——ヒューマンとしては『ファイプロ』がエースだったんですか？

須田　完全にエースタイトルでした。毎年年末に必ず『ファイプロ』を出すというのがミッションでしたから。『ファイナルバウト』は40万本、『スペシャル』が47万本ぐらい売れたという話は聞いてますけど。

——じゃあ、47万の人が最後に「なんで自殺したんだ」って思ったわけですか（笑）。

須田　ねえ、だから当時は相当な波紋が起きたと思うんですよ。それくらいプロレスが熱かった時代ですし、マックで朝までプロレス談義というのがほぼ日常だった時代でしたからね。

——でも『ファイプロ』は当時の熱狂的なプロレスファンの一番わかりやすい思想ですよね。ただ、いまはだいぶプロレスがエンタメ化して、いわゆるストロングスタイルは完全に総合に移ってしまってますが。

須田　僕はプロレスというものがなかったら格闘技はここまでブームにならなかったと思うんですね。興行の面から見ると、プロレスからUへ、Uから総合へという流れのなかで、やっぱりUがファンの目線を肥やしたと思うんですよ。そこから総合にいったので、自然とファンも業界も総合の波に乗っていきましたし、興行としても成功したんじゃないでしょうか。Uがなくて極端にエンタメからガチにシフトをしていたら、ここまで成功できる母体がなかったと思うんですよ。だからエンタメじゃない方向性がプロレスの中で生まれたことは日本の格闘技ファンには凄く恵まれたことだったと思いますよ。当時は総合が出たときにUを否定する声があったじゃないですか。でもUを否定したら、総合が日本に根づくなんてなかっただろうし、そこはやっぱり両輪なのかなという気はしてますね。

——逆にいま、当時の須田さんが思い描いていたプロレスの理想像を体現できる人はいないじゃないですか。そこはどう思いますか？

須田　いやいや、一人いるじゃないですか！

——……え、どなたですか？。

須田　一人いますよ。WWEで圧倒的な強さを見せて、いまUFCのチャンプになってる！

——……あー、そうか！

須田　ブロック・レスナー選手ですよぉぉぉ!!　彼はプロレスと総合で頂点を獲ってますからね。しかも先日まで大病で一年間リタイアして、精神面まですべて変わって、〝ニュー〟ブロック・レスナーとして復活してますから。こないだの試合は俺、感動しましたぁ……。

——まさに純須杜夫ですね。じゃあレスナー選手が自殺しないように祈らないと（笑）。

須田　ハハハハ。長期欠場してたときは、心配でした。

——しかし、『ファイプロ』がこんなにマット界のことを暗示していたとは。

須田　そういう意味でもいま『スペシャル』をやったらおもしろいかもしれないですね。なかなか手に入らないでしょうけど。（聞き手のTシャツを凝視して）……ところで、そのTシャツ、ニック・ディアス選手のやつですか？

——ダハハハハ！　須田さん、最高です！（笑）。

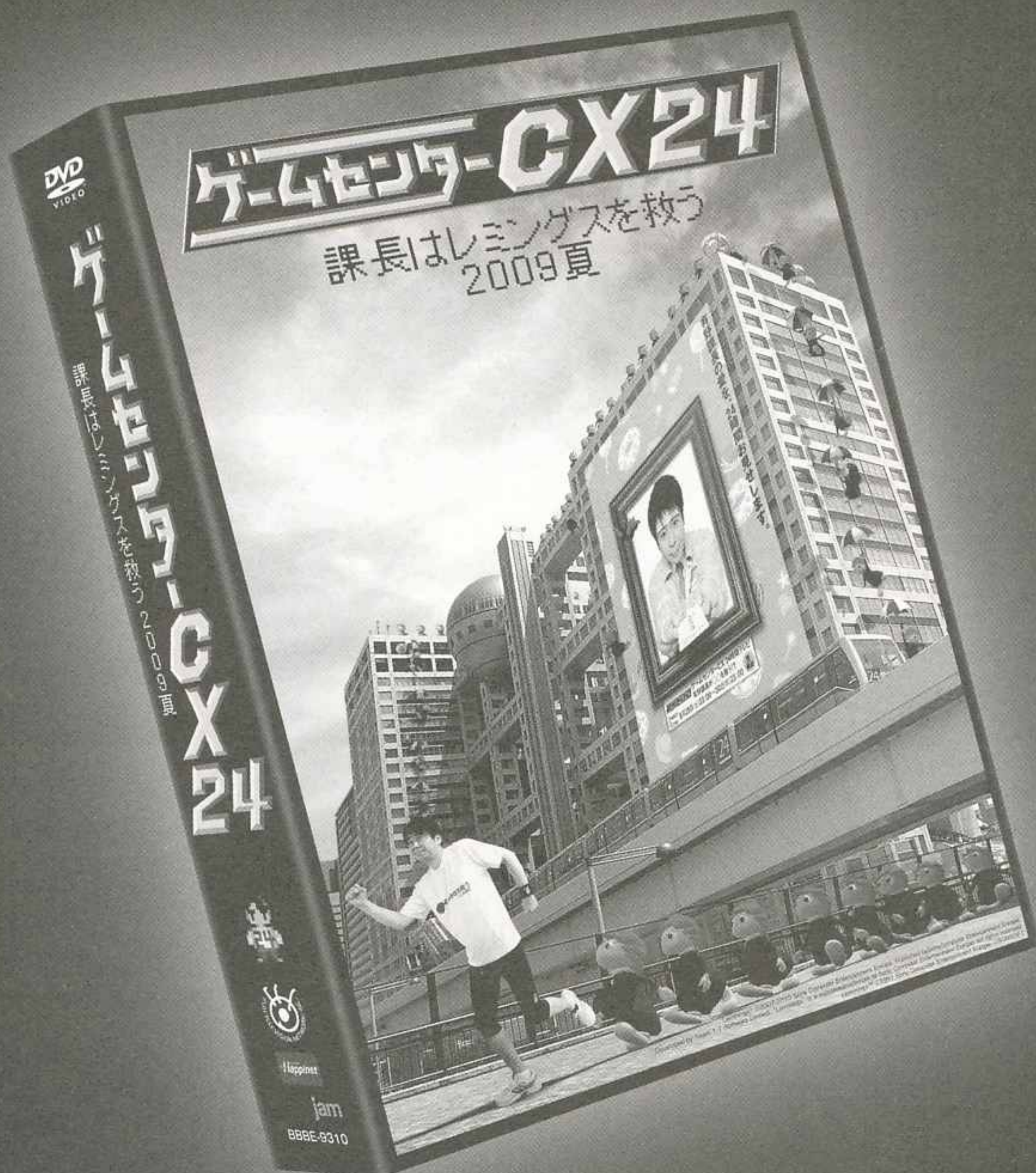
【10年8月6日／都内・グラスホッパー・マニファクチュアにて収録】

©Josh Hedges（UFC）

『ファイプロスペシャル』の精神を受け継いだ唯一のファイターとして名が挙がったのは、ご存知レスナーだ。まさか純須杜夫がレスナー的存在を予言していたとは……。

すだ・ごういち■1968年、長野県出身。93年にヒューマンに入社し、94年に『スーパーファイヤープロレスリング3 ファイナルバウト』でディレクターデビュー。翌95年には前作を上回る支持を得た『スペシャル』を手がける。98年に株式会社グラスホッパー・マニファクチュアを設立。いまでもマット界を追いかける情熱的なゲームデザイナー。

CS放送フジテレビTwoの超人気ゲームバラエティ
『ゲームセンターCX』の
壮絶舞台裏(?)を徹底攻略!!

"懐ゲー"歴史と闘う男たち

『ゲームセンターCX』プロデューサー

菅剛史

2003年11月にフジテレビ721でスタートした『ゲームセンターCX』。よゐこの有野晋哉が懐ゲーに挑戦する姿は、多くのゲームファンの反響を呼んでいる。はたしてその制作現場では何が起こっているのか? その真相を直撃!(ちょっと大ゲサ)。

聞き手／ジャン斉藤

――今回はフジテレビのCS放送でゲームファンからの人気も高い『ゲームセンターCX』の裏側について、番組プロデューサーの菅さんにお話を聞きたいと思います。

菅　よろしくお願いします。

――そもそもこの番組は、どういったきっかけで誕生したんでしょうか？

菅　もともと、その前にCSで『週刊少年「」』という、漫画家にインタビューする番組をやってたんですね。これは船越英一郎さんが漫画家に話を聞きにいく企画で、内容的にもおもしろかったんです。ただ、なかなか漫画家の方と船越さんのスケジュールが合わなくなってきたので、「じゃあ、ゲームクリエイターに話を聞くのもおもしろいんじゃないの？」みたいな話になったのがスタートですね。

――なるほど。

菅　で、よゐこの有野晋哉さんがゲームに詳しいと聞いたので、交渉して出演していただくことになったんですけど、いざゲームクリエイターの方をインタビューしようとするとけっこうすぐ会社を辞められてるんですよね（笑）。で、円満で辞められてない場合だと、ゲームソフトの所有権はメーカーが持っていて「ゲームは貸せません」となる。そうすると企画として片手落ちになってしまって、なかなかインタビューだけで成立するのは難しいなということに気がついたんですね。

――そういう問題があったんですね。

菅　で、番組の第1回目がタイトーだったんですけど、尺的にも時間が余っていたので作家に「何か企画ないか？」と聞いたら、「『たけしの挑戦状』がクソゲーで、そのエンディングを見た人が本当に少ないので、それをクリアーをするのはどう

ですか？」みたいなことになって。で、「それ、テレビでやったことがあるか？」「たぶんないと思います」と。

——それはないでしょうね（笑）。

菅　それでタイトーに「エンディング見せてもいいか」って確認したら、「いい」って言ってくれたんですよ。やっぱりテレビ屋の本性として、「初」とか「誰もやっていない」ということに弱いんで「それおもしろい、やろう」ということになって。それでも最初はクリアするのに4時間ぐらいかかったのかな？　いまだと有野さんを12時間くらい監禁してても平気なんですけど、当時は4時間でもやっぱりタレントさんを拘束するのはプロデューサーとしてはありえないわけですよ。

——相当な拘束時間ですよね。

菅　でも、エンディングを出したら反響が大きかったんですね。たけしさんから「こんなゲームにまじになっちゃってどうすんの？」みたいな身も蓋もないようなメッセージが表示されて（笑）。そこでこういう方向性でいったほうがおもしろいんじゃないのかなということになって、第2シーズンからは、みんなが思い入れのあるファミコンなんかのレトロゲームに挑戦してクリアを目指す番組にしよう、と。

——そこから人気に火がついて、番組自体もう長いですものね。

菅　我々は有野さんを〝ミスター平均プレーヤー〟と呼んでいるんですね。100人いたら51番目の男というか。クリエイターの方とか話をしていても、有野さんはこっちの意とするとおりにハマってくれる、と。要はいいプレーヤーなんですよね（笑）。有野さんはけっしてうまくはないけど、どこかちゃんと理想的に動いてくれるというか。でも、頑張って努力して最後はクリアする。そういうところが、視聴者の方の共感を得て、いままで続いているんじゃないかなと思います。

『ゲームセンターCX』では「株式会社ゲームセンターCX興業」という架空の企業の一課長という設定の有野晋哉。パズルゲームを得意とし、番組の人気に伴って「プロ・ゲーマー」を自称するも、シューティングゲームが苦手。ちなみにクリアできなかったゲームは宿題として自分の部屋にこもってやってるとか。課長、エラい！

有野さんは〝ミスター平均プレイヤー〟こっちが意図するとおりにハマってくれる

——ただゲームをクリアするだけじゃなく、番組としてほかに意識した部分はありますか？

菅　やっぱり一つは、他人のふんどしで相撲を取らせていただいてるというか、基本はゲームというものがあるからこそ、こういう番組が成立していることを忘れないでおこう、と。へんな言い方なんですけど。作られたクリエイターの方をリスペクトしてやっていこうというか。

——リスペクト、ですか？

菅　たとえばどんなクソゲーだったとしても、それは番組としてはおいしいわけじゃないですか。「よくぞここでこんなボケを」みたいな（笑）。だから、昔のゲームってけっこうノリと勢いで作っちゃってるんですよね。いまだとやっぱり大人数でたくさんのお金をかけて作ってますから、そういうクソゲーが出にくい現状があるんですよ。昔はパッケージだけ見て買って、やってみたら「なんだこれ？」みたいな当たりはずれがあった。でも、子どもたちはゲームをしょっちゅう買ってもらえるわけじゃないから、やりこむしかないっていう（笑）。

——あぁ、確かにありましたね〜。

菅　そういうのがあったうえで20年ぶりにやってみると、有野さんの目線もあって、そのゲームのダサさみたいなのがおもしろく感じられたり。たとえば『たけしの挑戦状』で、たけしさんが「1時間待て」っていう場面があるんですよ。それは本当に1時間待たなきゃいけないんですけど、これはそもそもたけしさんが飲み屋でゲームの打ち合わせをしてるときに、適当に「1時間待ったらいいよ」って言ったら、タイトーの人がまじめでそのまま受け入れちゃったらしいんですよね。

——メチャクチャですね（笑）。

菅　当時も母親から「うちの子どもが1時間待ってるけどどういうこと？」みたいなクレームがあったらしいですけど（笑）。そういうたけしさんのボケに対して、20年経って有野さんが「1時間待つってどういうことやねん！」と突っ込む、と。そういう部分でウチの番組は成立してるのかな、と。

——ゲームのセレクトはどういうかたちでやってるんですか？

菅　最初は有野さん本人にも聞いていたんですよ。でも、本人がセレクトしたゲームをやってハマるときもあれば、ハマらないときもあって。だったら本人の質に関係なく、こっちが当てがったほうがいいだろうということで、もう7年やってますね。で、会議で候補が挙がったらADがロケハンをするんです。まぁ、ゲームを

やるだけなんで、ロケハンという言葉の使い方自体が間違っているんですけど（笑）。そこで有野さんとの相性や番組の盛り上がりどころを探る感じですね。

――たとえば、その候補のゲーム自体が見つからなかったことはあります？

菅　ありますね。ハードでいったらセガ・マークⅡとか。ソフトがあってもハードが状態のいいものが残ってなくて、画面がテレビに耐えられないものだったりするんで、「これは無理だ」ってあきらめたことは二回ぐらいありましたね。逆にハードはあるけどソフトがない場合もありますし。だからへんな話、ファミコンも精度のいいものを何台か置いておかないと、どんどん劣化していっちゃいますから。やっぱり視聴者もあとから出たネオファミコンよりは、昔の初期のファミコンでやってほしいというのはあるみたいなんで。

――そうなるとソフトもハードも保護しなきゃならないんですね。

菅　けっこう文化財保護的な観点もありますね（笑）。もう一つ、番組のコーナーで「たまに行くならこんなゲームセンター」っていう、昔ながらのゲームセンターを紹介する企画もあるんですけど、ウチが紹介してから「潰れました」みたいなことも聞きますしね。そういう意味では、だんだん企画として成立しなくなってきているんで、早く紹介しておかないとっていう使命感は少しだけありますね。潰れそうなゲームセンターは『王様のブランチ』では紹介しないんで、「うちでやらなきゃまずいだろう」っていう（笑）。

――なるほど（笑）。ファミコンソフトも凄く出てるとはいっても、資源としてかぎりあると思うんですが、そのへんはどうお考えですか？

菅　たしかファミコンソフトが2000本くらいあって、スーファミがもうちょっとあるらしいんですよ。でも、ずーっと番組をやっていったら、そのうちWiiがレトロゲームになるんじゃないかな、と（笑）。まぁ、もちろんそのときの有野さんの体力とか、いろいろな問題はあるんでしょうけど。以前、有野さんに誕生日プレゼントにWiiをプレゼントしたことがあって、「『Wiiが懐かしいな』ってなるまで番組をやりましょうね」とは言ってるんですけどね。で、いまけっこうあるのは、「そろそろプレステをやってほしい」とか、「セガサターンをやってほしい」

当時、子どもはもちろん、大きなお友だちの頭も悩ませた『たけしの挑戦状』。独創的にもほどがある内容で、いまなお不条理ソフトの決定版として語り継がれている。そのキャッチコピーは「謎を解けるか。一億人」。

歴史と闘う男たち

僕らは20年前のゲーム環境からゆっくり進化していこうと思ってる

っていう声なんですよ。

――セガサターンは味がありそうですね～。

菅　だけど、「そんなセガサターンみたいな最新機器に手を出すとは」みたいな声もあるんですよね。

――セガサターンが最新機器（笑）。

菅　このへんはちょっとバカ会話なんですけど（笑）。まぁ、僕らは本当に20年前のゲーム環境からゆっくり進化していこうと思ってるので。だから、いまはセガサターン、プレステ、ＮＩＮＴＥＮＤＯ64をやるかやらないかっていうところが一つの闘いではありますね。やったら「ＣＸも落ちたな」ぐらいの意見も出てくるでしょうしね。でも、20代の子とかからしたら、初めてやったのがセガサターンっていうのもあるんですよ。もうファミコン、スーファミをやったことのない世代も当然出てきてますし。

――さて、現場についても聞きたいんですが、いわゆる有野さんの腕次第で撮影が終わるか、終わらないかっていう部分で緊張感もあるんじゃないですか？

菅　まぁ、みんな早く帰りたいなっていう空気はありますよね（笑）。でも、いい意味でも悪い意味でも、有野さんと僕らスタッフってちょっと距離が近い関係なんですよ。もちろん、スタッフとタレントさんだから「ちゃんと線を引きなさいよ」っていつも言ってるんですけど、その僕がタメ口で、有野さんに「それはないよ～」とか言ったり（笑）。

――アットホームな現場なんですね。

菅　そうですね。よく、有野さんに「早く終わってほしいな」っていうこっちの本音がバレて、「俺だって一生懸命やっとんねん！」っていう素の感じになるんですよ（笑）。まぁ、それも含めて周りからは「友だちの家みたいだよね」ってよく言われるんですけど。ほら、よく友だちの家でゲームしてると、「一機やらせて」とかあるじゃないですか？　そんな感じで「時間がないからＡＤにやらせましょう」っていう場面や、有野さんのほうから「ちょっと頼むわ」っていうこともありますしね。やっぱり、同じ目標に向かって一丸となってるところはありますよね。

――先ほどＡＤの方が必ずゲームをロケハンするというお話でしたけど、それも相当たいへんなんじゃないですか？

菅　そうですね。どこの番組でもＡＤがたいへんですけど、ウチの場合はずーっとゲームをやらされますから。やっぱりどんなにゲームが好きな人でも、仕事でやってたら飽きますよ。

――楽しめないですよね。

菅　うん。しかも20年前のソフトじゃないですか？　最初は「懐かしいな」「楽しいな」とは思うんですけど、いまもゲームが身近にある人だったら10分もやれば飽きますよね。グラフィックや操作性にしろいまのゲームに慣れてるのに、いきなり20年前に戻されたら、「なんで斜めに動けないの？」「ジャンプこんなんなの？」ってイライラするでしょうし。でも、ＡＤ

遊びのようで仕事なんで、有野さんには苦手ジャンルもどんどんやってほしい（笑）

は仕事でやらなきゃいけないし、有野さんも絶対にクリアしなきゃいけないんで、それはたいへんですよね。

——ストレスになるというか。

菅　コントローラーを投げたくなるときもあるんじゃないかなと思いますよ。それをやらない有野さんも凄いし、ADも頑張ってくれていると思います。あと、ADがたいへんなのは、収録が終わってから12時間くらい撮影しているテープを手分けして、全部文字に起こす作業なんですよ、「キャプション取り」って言ってるんですけど。

——12時間ですか！　ちなみに普通のテレビ番組だとどれくらいですか？

菅　2〜3時間ぐらいですかね。12時間回っているテレビ番組なんて普通はないんで（笑）。

——もはやドキュメンタリー番組ですね（笑）。

菅　ある種、そうですね。そのキャプション取りをもとにディレクターがおもしろいところを編集していく、と。だから、ウチの番組に関わると、スタッフは終わったらヘトヘトになるんですよ。でも、「どこがおもしろいんだろう、どこがおもしろくないんだろう」っていうところの勉強には凄くなると思いますけど。

——有野さん自身のスケジュール管理もたいへんなんじゃないですか？

菅　はい。一応、挑戦ロケは一回撮影したら中2週間は空けるのを決まりにしてますね。野球のピッチャーが中4日空けるとかじゃないですけど、やっぱりそうしないとちょっとキツいので。

——体力的にも精神的にも厳しいですよね。

菅　ご本人は意外と身体を使われるお仕事が多いので、ある日は無人島でずっと歩き回ってて、次の日はずっとゲームをして、「俺、何してんのやろ？」みたいなときもあるらしいですから（笑）。

——そう考えるといろいろと過酷な番組なんですね〜。

菅　そうですね。ただ、ウチの番組が恵まれてるのは、普通のバラエティだと素材の旬ってあるじゃないですか？　たとえば市川海老蔵の結婚の話をしたいなとか。でも、ウチの番組の場合はもともと20年前のソフトをやってるだけなんで、タイムラグとかは一切関係ないんですよね。極端な話、来年やろうが去年やろうが同じなので、そういう意味ではちょっと撮りだめができるコンテンツかなって思ってます。

かん・つよし■1964年10月5日生まれ。株式会社ガスコイン・カンパニー社長。『ゲームセンターCX』の制作プロデューサーながら、その卓越した表現力と美声で「有野の挑戦」や番組内の宣伝などのナレーション（通称・天の声）も兼任。『ゲームセンターCX』はフジテレビTWOにて隔週木曜22時〜ほかオンエア中！

——なるほど。ちなみに番組でクリアできなかったものや、難しいと思ったゲームというと？

菅　何個かあるんですけど、『サラダの国のトマト姫』というゲームは厳しかったですね。いわゆるRPGなんですけど。こういうゲームは時間をかければ答えが見つかるんですけど、観てるほうとしては本当に眠たくなってくるんですよね（笑）。『ドラゴンクエスト』シリーズなんかもやっぱりそうで、やってるほうは楽しくても観てるほうは……。

——RPGはテレビ的に向いていないんですかね。

菅　絶対的に無理だとは思わないですけど、やっぱり観てる側、つまり視聴者の方も「いまの惜しい！」みたいな共有感は演出しにくいジャンルかもしれないですね。あとは格闘技雑誌の取材であれなんですけど、有野さん的には格闘技ゲームは苦手みたいですね。『ファイナルファイト』とか。

——なるほど。

菅　たとえばアクションゲームだと、何回死んだとしてもそれでテクニックを覚えていくものなんですが、格ゲーの場合は習得に時間がかかる部分はあるのかもしれない。有野さん本人もプレイしていてだんだんイライラして、めったにサジは投げないんですけど、「これは無理です」ってあきらめてましたし。まぁ、それはそれでその一連の流れはおもしろかったんですけど、やっぱりゲームとの向き不向き、成立するしないはあると思いますね。

——そういう舞台裏があって、『ゲームセンターCX』は作られてるわけですね。今後は扱うハードやソフトも徐々に変わっていくとは思うんですが、いままでと何が違ってくると思いますか？

菅　やっぱりゲームのジャンルは広がっていきますよね。たとえば今後はスポーツゲームももうちょっとやっていきたいですし。有野さん自身は野球のルールもいまひとつわかってなかったりするんですけど（笑）。有野さんも食わず嫌いというか、なかなかゲームに関しては好き嫌いもある方なんで。でも、ゲームプレーヤーってみんなだいたいそうですよね。自分の好きなジャンルで遊ぶっていう。まぁ、これも遊びのようで仕事なんで、これからは苦手ジャンルもどんどんやっていっていただきたいなとは思ってますけど（笑）。

——より過酷になるかもしれない、と（笑）。今後も充実した番組作りを期待してます！

【10年7月30日／都内・某所にて収録】

プロレスゲーム ズンドコ年代記

～オマエは噛みつかないのか!?～

「プロレスは時代を映す鏡」なんていうけれど、それと同様に、
これまで家庭用ゲーム機で発売されたプロレスゲームは、プロレス業界のことを映しまくっているんだって!
ここでは、120本以上があるプロレスゲームの中から、メジャー団体の実名モノを中心にピックアップして紹介してみた。
当時のプロレス事情と照らし合わせてみれば、そのズンドコぶりが浮かび上がってくるはずだ。

文／馬波レイ（プロレスゲームコレクター）

最強 ～髙田延彦～

ハドソン 1996年12月27日発売 スーパーファミコン

「最強」を名乗るには ミスマッチな発売時期

何がズンドコかって、発売された時期。勘の良い人はお気づきだろうが、新日×Uインターのドーム決戦で、髙田が武藤に負けた2ヵ月後に発売されているのだ。UWFのテーマが高らかに流れるタイトル画面で堂々と胸を張る髙田の姿を見ると、どうにも気の毒だ（おそらくセールス的な意味でも）。その内容といえば、Uインター全面協力で制作されただけあって、対戦ルールは「スープレックスポイント」のある例のルール。髙田以外は架空の選手だが、ベイダー似やオブライト似がちゃんと用意されている。が、どうにも不可思議なのがラスボスの「タイガーネオ」なる選手。虎の覆面はまだいいとして、マスクに納まりきらない長い顎をチラつかせながら、弓引きストレートを放ってくるって……。ズバリいって、それまで、そして その先もあの男に振り回され続けた髙田の人生を予見していたというか、ンムフフフ。

新日本プロレスリング 闘魂列伝 4

トミー（現タカラトミー）1999年9月2日発売 ドリームキャスト

レスラーの人柄がにじみ出る 奇跡の実写アーカイブ

ポリゴンで立体的に描かれた新日の実名選手を操って闘えるということで、一躍人気を集めた「闘魂列伝」シリーズの一作。見どころは、登場する全42選手の実写コメントを収録した「選手名鑑」だ。「誰でもいいからかかってこい。破壊王が、橋本真也が、（溜めてから）ゲームを変えてやる！」と、妙に芝居がかった破壊王のセリフもグンバツなら、「俺のラリアットでみんなぶっ飛ばしてやる！」のあとに、ニコッと微笑む長州なんていうレアトラックまで収録されている。この年の冒頭に"目覚まし事変"を起こした小川のテンパった表情や、コメントに詰まって思わず咳き込んでしまうサムライの姿も最高だ。種を明かせば、開発スタッフの用意したカンペを読んでいるわけなのだが、それを超えてにじみ出てくる各レスラーのキャラクター性がじつに楽しい。あ、ゲームもおもしろいですよ。

オールスター・プロレスリング スクウェア

スクウェア（現スクウェア・エニックス）2000年6月8日発売 プレイステーション2

天からの光とともに力道山が登場。 このリングには神がいる!?

『ファイナルファンタジー』で有名なスクウェア（現スクウェア・エニックス）が初めて手がけるプロレスゲームということで、そのグラフィックはかなりハイクオリティ。選手の顔つきや肉体の表現は本人そっくりだし、まるでテレビ中継かと錯覚するような入場。「川の流れのように」のメロディに乗せて（おもに『ワールドプロレスリング』提供枠で）流れるＣＭ映像も手伝い、プロレスファンは大きな期待を寄せた……のだが、いざ発売されてみると、出場選手はほぼ新日本所属という「オールスター？」な顔ぶれ。力道山とジャンボ鶴田がゲスト的に登場するものの、「力道山降臨！」というケロちゃんの呼び込みで、なぜか天空から光に包まれ入場してくるその姿に、コントローラーを持ったまま呆然とするプレイヤーが続出。このリングには神がいる！

全日本女子プロレス クイーンオブクイーンズ

NECホームエレクトロニクス 1995年3月24日発売 PC-FX

実写の全女レスラーがカメラ目線で迫りくる怪作!

「極悪同盟ダンプ松本」など、じつはけっこうな数が登場している全女モノの中でも、とびきりの怪作。なにしろ、わざわざこのゲーム用に撮影した選手本人の実写映像を使って対戦するなんて、プロレスゲームとしても唯一無二の存在だ。しかも、選手を真正面から撮影しているもんだから、どうにも違和感まみれ。アジャが裏拳を繰り出すたびにカメラ目線で迫りくるとあっては、失礼ながらプレイしていて笑いが止まらないよ！ しかも、ストーリーモードでは、全女レスラーズが謎の美女軍団と闘うのだが、最後に登場するのはフィギュアスケート殺法の使い手・銀盤の女帝ハーディン。そう、松永会長が全女への招聘をブチあげた暴行五輪代表ことトーニャ・ハーディングがモデルなのだ。松永ブラザーズの発信した怪電波をきっちり受信した、このゲームの開発スタッフがイチバーン！

全日本プロレス ファイトだポン!

メサイヤ 1994年6月25日発売 スーパーファミコン

全日レスラーとドリフ的お笑いが奇跡のジャストミート!

キャッチフレーズに「爆笑、お茶の間プロレス！」とあるように、プロレスとお笑いのコラボレーションを目指した野心作。内容自体はすごろくゲームなのだが、コマに止まるたびに、かわいくデフォルメされた全日レスラーによるベタなコントが繰り広げられるのだ。「知らないスミダ！」とボケでシャクトリムシを始める泉田の頭をガッシと抱えるや、「ポー！」とヤシの実割りでツッコミを入れる馬場さんには、志村にメガホンを振るう長介の姿を重ねずにはいられない。しかも、オチには必ず"笑い屋"の声がかぶせられるという念の入れようだ。かつては土曜８時の視聴率を競い合った番組同士が恩讐を越えてタッグを結成したとでもいうか。「シュートを超えたものが恩讐を越えてプロレスである！」と宣言したように、お笑いまでをも内包してしまうとは、馬場の懐の深さをあらためて感じるものである（そうか？）。

大仁田厚「FMW」

ポニーキャニオン 1993年8月6日発売 スーパーファミコン

人智を超えた邪道流デスマッチが大爆発なんじゃッ!

涙のカリスマとして燦然と輝いていた時代の大仁田厚公認ソフト。ゲーム内容こそ「ストII」の亜流だが、その舞台設定のありえなさが群を抜いている。一夜にして全世界の格闘技団体を軍門に下したＳＭＷ（シャドー・マーシャルアーツ・レスリング）に敢然と立ち向かう大仁田らＦＭＷ正規軍。待ち受けるのは、殺人力士との「地雷爆破土俵デスマッチ」に、ジェットエンジンから炎が吹き出す「格納庫火炎デスマッチ」、さらにはいけないお薬を盛られての「サイケデリックデスマッチ」と、初期ＦＭＷ以上のうさんくさ感に充ち満ちた闘いだ。しかもラスボスとのバトルin国会議事堂前に勝利すると、「己の敵は己じゃッ！」（生声）と大仁田本人がその正体を明かすというシュールさ。裏技で、くどめ＆コンバット豊田のワンマッチまで遊べるなど、その「聖家族」ぶりも楽しい一作なんじゃッ！（マイクを叩きつけながら）。

キング オブ コロシアムII

スパイク 2004年9月9日発売 プレイステーション2

諸般の事情で健介はWJ戦士ではありません

スーツでビシッとキメた闘魂三銃士＋三沢さんが居並ぶパッケージからもわかるように、新日、全日、ZERO-ONE、ノアの所属レスラーが実名で登場する……のだが、好事家的にもっとも興味を引かれるのが、伝説のズンドコ団体・WJが登場している点だ。所属選手の長州や石井智宏らに加え、発売時には離脱済みだった健介や大森さんもフリー扱いで登場。さらに、カードを編成して観客を満足させる「マッチメイカーモード」のWJ編には、永島"ゴマシオ"勝司までが登場するのだからたまらない。氏の表情が新日編の蝶野やZERO－ONE編の破壊王（笑顔が最高！）に比べて、どうにも「カ、カテエ！」のだが、いまとなってはその理由も察せようというもの。加えてそのWJ編は、ゲーム中で最も客が満足しにくいというマグマっぷり。うるさ型のお客を納得させれば、逆方向のド真ん中興行「X-1」の開催が現実に！

闘魂ヒート

パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン（現ジャレコ）
2002年12月20日 ゲームボーイアドバンス

"闘魂の血"を受け継いだのは小学生レスラー!?

団体内外のさまざまな要因のせいか、どうにもキャラが定まらぬままにフェードアウトしてしまった悲劇の覆面レスラー・ヒート。そんな彼だが、タイアップ企画で生まれたこのゲームの中では、かなり燃え上がっている。まずその正体は、不慮の事故により"燃える闘魂"の血液を輸血された少年・大羽火人くん。昼間は小学生、放課後は正体不明の覆面レスラーとしての二重生活を成立させつつ物語を進めていくのだが、プロレス者的なニヤニヤポイントは「道場」の模様が描かれる点。道場でも"アニキ"を貫き通す金本や、練習後に競馬新聞を買いに行くサムライなど、普段は秘密のベールに包まれた"野毛のワンダーランド"の日常を、ファンタジックに垣間見せてくれる。ライバルの小学生レスラーやヒートの正体を知る人物の出現といった"一寸先はハプニング"も起こるのだが、その伏線が投げっぱなしなのも、まぁ新日っぽさということで。 はい、ほかに質問ある？（成田会見ふうに）。

GIANT GRAM2000 ～全日本プロレス３ 栄光の勇者達～

ポニーキャニオン 1993年8月6日発売 スーパーファミコン

馬場全日本の最後を飾ったメモリアル的ソフト

「バーチャファイター」のセガが作るプロレスゲームとして評価を得たこのシリーズ。会場と同じ入場曲やアナウンス、若林アナによる実況に加え、デストロイヤーやブロディら往年のレスラーまでが登場する「名勝負再現モード」の導入など、3作目だけあってその完成度はかなりのものとなった。だが、発売２ヵ月前に三沢ら主力選手が全日を離脱。一作目の発売直前、突如全日を離れたパトリオットがゲームに収録されなかったことから発売中止では……との予想もあったがなんとか発売。しかし、タイトル画面に全日とノアのロゴが並んで表示されるという、なんとも座り心地の悪い事態となってしまった。そのほか、ゲームを進めていくことで登場する隠しキャラの中に、体型や技から、どうにも闘魂三銃士としか思えないキャラクターがいるのだが、鎧や全身タイツといったコスプレ姿なのはご愛嬌。

プロレスゲーム界の万里の長城「ファイヤープロレスリング」

プロレスゲームを語るうえで欠かせない存在、それが「ファイヤープロレスリング」、通称「ファイプロ」だ。1989年に発売された初代作では、それまでのアクションを楽しむだけを目的としたタイトルと異なり、タッグマッチや場外乱闘、流血や乱闘といったプロレスの情景を再現することにパワーが注がれていた。選手名こそ実名ではないものの、逆にそのことがファンの描く"夢の対決"を（ゲームの中ではあれど）実現でき、人気作シリーズへとバク進させたことはいうまでもない。 その後も、作品ごとに倍増していく登場選手に加え、プロレス史のif体験や団体運営ができるようになるなど、あらゆるプロレスの情景を貪欲に飲み込み続け、ついにはシリーズ１５作品（外伝を除く）までに達した「ファイプロ」。なかには"プロレスとは何か？"という謎に取りつかれた主人公が、闘いのはてに自殺を遂げてしまうアシッドな作風の「スーパーファイヤプロレスリング スペシャル」までが存在するように、多種多様なプロレスの見方を学ばせてくれるツールとしても格別なのである。プロレス不況の影響もあってか、ここ5年ほど新作が登場していないので、ここらで「もう一丁！」を切に願いつつ、この項を終わろう。

レッスルキングダム

ユークス 2006年1月19日発売 Xbox 360

これぞまさしくキングダムの呪い!?

いまも1.4ドームの大会名として定着している名称の由来となった記念すべきゲーム。新日、全日、ノアの選手たちが実名登場し、オンライン対戦まで楽しめるという豪華さなのだが、これも発売タイミングが微妙だった。発売直前の2005年12月に、ゲームに登場している三沢光晴さんを招いてのイベントが行なわれたのだが、折しもそれはユークスが新日本プロレスの株を取得して子会社化するとの発表に、業界がざわめいていた頃。司会の三田佐代子さんがその話題を振ると、三沢さんは「俺に振るなよ！」と即座にマジ返答。顔こそ半笑いだったが、目は笑っていなかったって！ これが着火点かは不明だが、後日に仲田ドラゴンまでもが『東スポ』紙上で新日の不義理に怒りをあらわにするなど、両者の関係は一気に悪化。当然というか、続編にノア勢は登場しませんでしたとさ。う～ん、アイム・サイモン！

バーチャル空間では
百人斬りの
プレイボーイ!?

Fire Harada

ファイヤー原田が語る魅惑の恋愛ゲーム

～その素晴らしき胸キュンな世界～

ゲームのなかでも根強い人気を持つジャンルといえば恋愛ゲーム!
この恋ゲーをこよなく愛するのが、ご存知われらがファイヤー原田だ。その比類なきキャラで
観る者たちを幸せな気分にさせるファイヤーが、早口で恋ゲーの魅力を激語り!

聞き手&撮影／鈴木佑

——原田さん、今回はゲーム特集なんですよ。

原田　あぁ、そうなんですか！　それはホント、素晴らしい特集だと思います、はい！（必要以上に驚いて）。

——なんでも原田さんはプロ格闘家になる前は、ゲームの制作会社で働いてたとか？

原田　はい！　いや、ホントひきこもりのときにゲームにハマッてしまい、その延長で実際に作る側になって……なんだかすいません、はい（必要以上に恐縮して）。

——なんで謝るんですか（笑）。それと以前、原田さんはひきこもり時代にいわゆる〝恋愛ゲーム〟にドップリだったってお話をしてたじゃないですか？

原田　あぁ……。いや、お恥ずかしい話ですけど、僕はキックボクシングを始める27歳くらいまでは女性とまったく接点がなかったんですね。でも、ゲームのおかげで現実の女性とお話しする免疫がつきまして（真剣な表情で）。

——ダハハハ！　そこで今回は原田さんに恋愛ゲームの魅力について語ってもらいたいんですけど、そもそもハマったきっかけというと？

原田　そうですね、まさにひきこもりを始めた大学1年のときに、唯一の友だちだった麻雀仲間に薦められまして。

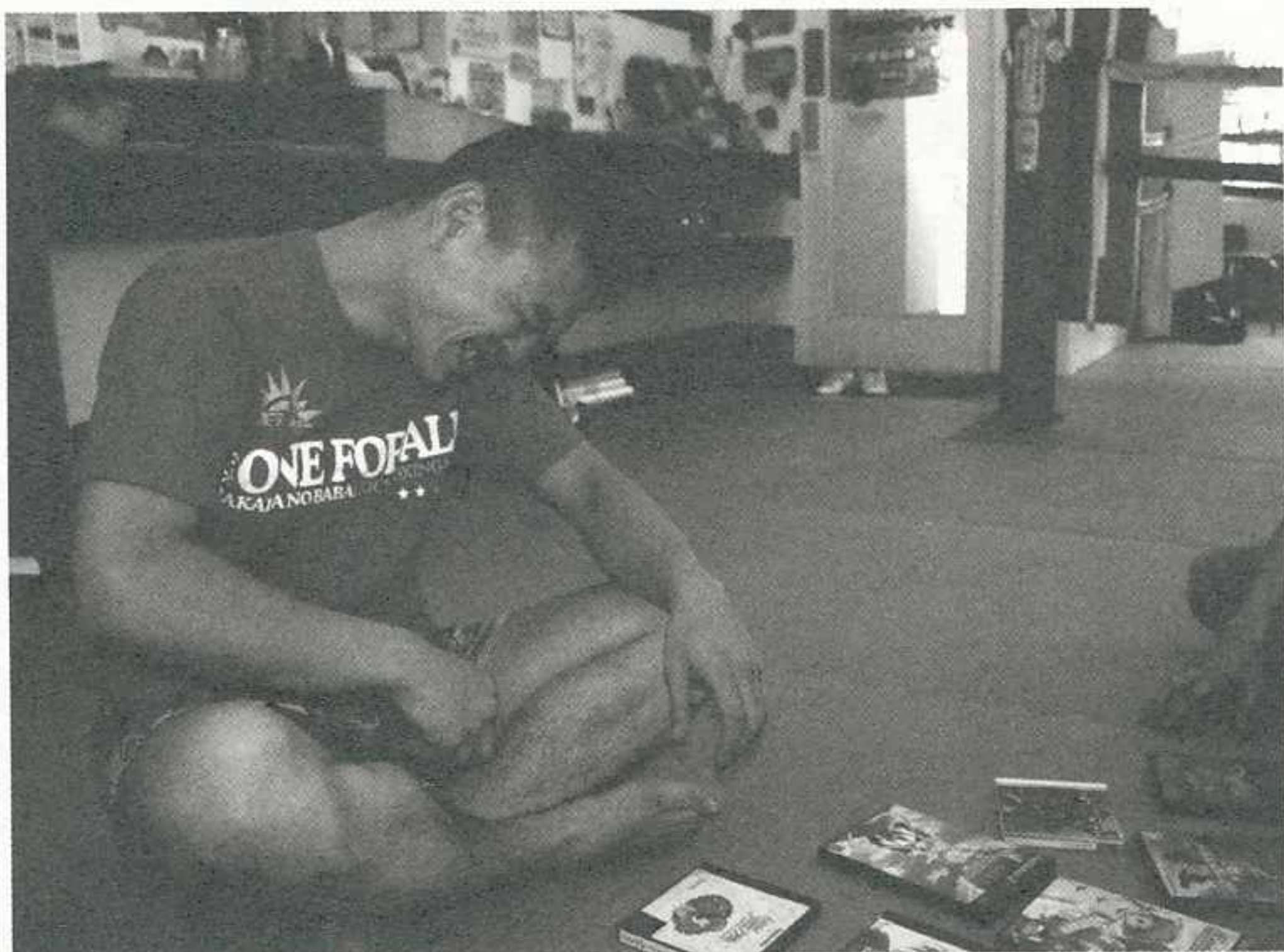
——それまでにゲーム自体はやってたんですか？

原田　それがやったことがなかったんですよ。ウチはわりと厳しい家庭で、昔から「ゲームはやっちゃダメ」みたいな感じだったので。それで一人暮らしを始めた当時、PCエンジン版の『ときめきメモリアル』を貸してもらったんですね。そうしたら、もう一気にガーッとハマってしまって、そのあとにプレイステーション版、セガサターン版とかいろいろ別バージョンが発売されたんですけど、もう恥ずかしいぐらいに全部コンプリートしましたから（笑）。

——そこまで恋愛ゲームにハマった理由というと？

原田　あの、そもそも自分は〝サウンドノベル〟っていうジャンルが凄く好きなんですね。

——サウンドノベル、ですか？

原田　はい！　簡単に説明すると、小説をモチーフとしたアドベンチャーゲームで、そこに音や映像が流れるので臨場感が凄くて。あと、たとえばゲーム中に自分でコメントを選択して女の子キャラをデートに誘ったりすると、それに対するリアクションがあるので、自分が主役になって物語を進めていけるのがうれしいというか、ハマったきっかけだと思います。

この取材のためにわざわざ自腹で恋ゲーを買ってきてくれたファイヤー。懐かしさもこみあげたのか、ファイヤーは顔をクシャクシャにさせながら恋ゲーへの燃え上がる想いを語ってくれた。Into The Fire!

恋愛ゲームが素晴らしいのは ハッピーエンドがあることなんです

——先ほども言ってましたけど、ゲームにハマる前に実世界で恋愛の経験というのは……？

原田　いやもう、ゼロでしたから！（キッパリ）。それ以前にホントに性別問わず、人との話し方も知らないような人間だったんで……。あの、こんな自分でも大学に入ってすぐの頃は、頑張って友だちを作ろうと思ってサークルのコンパに行ったことがあったんですね。

——お、それは新歓コンパみたいな？

原田　そうですね。でも、無残なくらい見事なまでに浮きまくってしまって。いや、なんかもう舞い上がっちゃって、自分なんかホントもう、この世の中に必要なのか、必要じゃないのか……（宙を見つめながらしどろもどろに）。

——原田さん原田さん、落ち着いて話してください（笑）。

原田　え？　あ、あぁ、失礼しました、はい（照）。いやもう、女性の興味を引きたいんですけど、うまくアピールできなくて空回りするだけで……。それにその頃は90キロくらいあったのでコンプレックスも凄いですし、コンパが終わったあとにとてつもない自己嫌悪に陥って、「もう、学校なんかいいや」とか思っちゃったんですね。

——あ〜、じゃあそれもひきこもりになった原因の一つなんですかね？

原田　そうですね、「ダメだな俺、仲間作れんわ」とか思って（笑）。

——で、そんな落ち込んでるときに恋愛ゲームと運命的な出会いが？

原田　いやもう、なんというか、はい（照）。あと、恋愛ゲームの素晴らしいのはハッピーエンドがあることなんですよね。

——幸せになれる、と（笑）。ちなみに『ときメモ』はどんなストーリーなんですか？

原田　簡単にいえば10人以上の女の子がいて、主人公である自分とどう結ばれるかっていうゲームなんですね。たとえば遊び人タイプの女の子が好きだったら、振り向いてもらえるように容姿を磨くとか、逆に努力家タイプの女の子には、自分も部活動を頑張って気にかけてもらうようにもっていくとか。

——は〜、タイプ別に落とし方があるわけですね。

原田　はい！　で、とくに主人公の藤崎詩織という女の子は、ずっとデートをしてるだけではダメで、いろんなすべてのスキルを上げないといけないんですよ。

——スキル！　なんかTKチャートみたいですね（笑）。

原田　いや、もうホント勉強だとか容姿だとか語学力だとかいろいろあるんです。それに勉強一つとっても、細かいジャンルに分かれていて、それがある基準まで到達しないと口説き落とせないんですよ。

——ちなみに原田さんの好きなタイプは藤崎詩織さんだったんですか？

原田　いや、自分はちょうどこのなかだと

ファイヤー原田が語る
魅惑の恋愛ゲーム

遊び人みたいな女の子が……（照）。

――遊び人！　それは衝撃です（笑）。

原田　逆に自分にないものを求めるみたいな（笑）。だからゲームの中ではオシャレを頑張ったり、現実とはかけ離れたことをやってましたね～（しみじみと）。

――現実では言えないようなセリフも？

原田　そうですね、「キミじゃなきゃダメなんだ！」とか（笑）。やっぱり自分で選択して進めていけることもあって、どんどんその世界観にハマっちゃいましたね。

――恋愛ゲームの世界観、ですか？

原田　はい！　現実世界をモチーフにはしてるんですけど、自分はそのなかにあるファンタジーな部分が好きなんですね。「こんなこと起きないだろ～」みたいに思いつつも、それを自分主導で選んで楽しめるので、自分が主役の小説を読んでいくような感じなんです。　いわゆるグレーゾーンというか、実世界に基づいて夢を見させてくれる部分が、自分が恋愛ゲームに引き込まれた大きな要素だと思います。

――は～、原田さんはプロレスもお好きですけど、ファンタジーを楽しむという意味では似てるんですかね？

原田　あぁ、もう、まさにそうなんです！恋愛ゲームはプロレスなんです！　いやもう、そんなふうに言っていただいて、なんかありがとうございます（深々とお辞儀）。

――だからなんでお辞儀するんですか（笑）。しかし、恋愛ゲームを語りだすと熱いですね～。『ときメモ』以外にハマったゲームはあります？

原田　え～と、パソコン用のゲームでちょっとエッチな要素も入っちゃうんですけど……（照）。

――要は成人向けゲームですか？

原田　そうですね。Ｌｅａｆっていう会社から出た『雫』（しずく）と『痕』（きずあと）っていうゲームが素晴らしくて。

――『雫』と『痕』！　タイトルからしてパンチがありますね（笑）。

原田　まぁ、自分の過去のトラウマを克服していくようなゲームなんですけど。

――あぁ、それは原田さんはハマっちゃいそうな気がします。

原田　いや、もう、はい（笑）。なんか海のそばの町でいろんな猟奇的な事件とかが起きながら、それを解決していくっていうような内容なんですけど。

――え、猟奇的な事件と恋愛が重なるんですか？

こちらがファイヤーがゲーム制作会社に勤めてる当時、関わりのあったゲームソフト『グランディア』。「これは知る人ぞ知る名作で、ヘタしたら『ドラクエ』以上なんです!」（ファイヤー談）。

原田　いや、ホントそんな感じなんですよ。サスペンスっぽいというか、これはホントに凄い名作でハマっちゃって、もう。

――へ～。今日はいろいろソフトも持ってきてもらいましたけど、どのゲームもゴールは女性と結ばれることなんですよね？

原田　基本はそうですね、はい。

――どのくらいのゲームをクリアしたんですか？

原田　そうですね、少なくとも１００本以上は……。

――１００本！　じゃあ、じつは原田さんは百人斬りを達成してる、と（笑）。

原田　ハハハハハ！　いやもう、現実世界じゃ一人も斬れてませんけどね！（手を叩きながら喜んで）。いやもう、なんかそんなふうに言っていただいてありがとうございます！（深々とお辞儀）。

――ダハハハ！　でも、それだけ同じジャンルのゲームをやってると飽きたりしませんか？

原田　まぁ、もちろんクソゲーと呼ばれるようなものもあるんですけど、基本的に自分の場合は人間関係のリハビリになってた部分があったので、飽きるということは全然。

――は、はぁ……。ちなみに一日何時間ぐらいやってたんですか？

原田　もう、ひきこもりのときはポテトチップス食べながら、平気で徹夜とかしてやってましたね。

――徹夜して恋愛してましたか（笑）。原田さんは涙もろいことで知られてますけど、ゲームでも感きわまったりします？

原田　いや～、もうこれがけっこう泣かせるんですよ！（興奮気味に）。やっぱり自分なんかはいわゆる〝泣きゲー〟も大好きで、それにちょっとトラウマ系の要素があったりなんかした日には、自分と重ね合わせながら「俺も頑張ろう！」とか思ったりしてましたから。

――そんな原田さんのなかで名作というと？

原田　やっぱり『ときメモ』、それと『雫』と『痕』、あとは『ＯＮＥ～輝く季節へ～』と『Ｋａｎｏｎ（カノン）』っていうソフトは、普通に暮らしててもいまだにけっこう思い出しますね。

――へ～、それはどういうときに思い出すんですか？

原田　たとえば人には子どもの頃に何かに憧れてたような、原体験みたいなものがあると思うんですよ。でも、それが自分にはとくになくて、その代わりにゲームの記憶が入ってるような感じがするんですよね。もう、ホントに憧れの世界だったというか。

――こういう恋愛をしたいというような？

原田　そう、ですね、はい……（照）。

――たとえば、原田さんが印象に残ったゲームのストーリーってどんなものなんでしょう？

原田　もう、それこそ挙げたらキリがないんですけど、たとえばこの『ＯＮＥ』っていうゲームに〝みさき先輩〟っていうキャラがいるんですよ。

――みさき先輩！（笑）。では、みさき先輩のお話をお願いします！

原田　あのですね、このみさき先輩は目が見えないんですよ。だからみさき先輩は世間に出るのが怖いんですね。それを主人公が助けていくっていうゲームで。で、このみさき先輩は主人公のことが好きなんですけど、「私は目が見えないからあな

たに迷惑をかけてしまう。だから私は一人で生きていくから」と。でも、主人公がみさき先輩の背中を押して、「一緒に幸せになろう」っていうストーリーなんです……。いやもう、プレイしてるときは、コントローラー握りながらボロボロ涙が止まらなくなっちゃいましたから（笑）。

――なんか、24時間テレビの特別ドラマとかにありそうなストーリーですね。

原田　あぁもう、ホントにそうなんですよ！　わりかし恋愛ゲームって、女の子キャラが何か弱い部分を抱えていて、それを主人公の成長とともに一緒に越えていくっていうストーリーが多いんですよね。

――世間的には恋愛ゲームをやらしい目で見るフシもなくはないですけど、そういうのとは全然違うんですね。

原田　あ、もちろんエロの要素の入ったゲームもありますよ。逆にエッチな部分があるほうがリアリティを感じる場合もありますし。やっぱりこう、人は性欲も含めて人だと思うので。

――人は性欲も含めて人（笑）。原田さんのなかでは感動したいときと、ちょっとエッチな気分のときでゲームを使い分けてる感じですか？

原田　あぁ、それは分かれますね、確かに（まじめな顔で）。

――あの、いわゆる恋愛ゲームの絵柄って萌え系な感じですけど、こういうのもお好きで？

原田　そうですね。ただどっちかというと、絵よりはストーリーで好きになっていくほうが多かったですね。このキャラクターにはこういう背景があるって知ると、バッと好きになったり。絵とかはよほどデッサンがへんじゃないかぎりは。

――なるほど。よく原田さんって「人と人とのつながりが大事」って口にしますけど、ゲームキャラにも似たような感情を抱いてそうですね。

原田　あぁ、そうかもしれないです。なんだかんだでそういうのがないと、どんなにグラフィックがかわいくてもハマれないんですよね……なんかこういう話をしてると、ウチのジムの会員さんにホント申し訳ないんですけど（笑）。

――ダハハハ！　ちなみにこういうゲームはキャラクターグッズもいろいろあると思うんですけど、やっぱり買ったりしました？

原田　あぁ、なんだかんだで買いましたね。2〜3ヵ月に一回秋葉原に行くのが凄く楽しみで、コミケとかにも行って同人誌を買ったこともありましたし。

――コミケ！　まさかコスプレとかも？

原田　いえいえ、さすがにそれはないです！　逆に自分なんかがコスプレしたら作品に失礼な感じがして（笑）。でも、単純に同人誌なんかを読んで、その世界観を間接的に人と共有するのは好きなんですよね。やっぱり自分は人と話すことはできないんですけど、誰かが描いてるものを読んで「そうだよね、あー、わかるわかる」みたいなかたちで共感したいというか。

――原田さんはプロレスにハマってた頃は自分で記事を書いたりしてたって言ってましたけど、もしかしてゲームも……？

原田　あぁ、なんか日記みたいなのは書いてました！　「○○ちゃんとこうなって感動したぞ、俺も頑張るぞ！」みたいなことを（笑）。

――ダハハハ！　まさにファイヤー原田のときめきメモリアル（笑）。

原田　いや、なんかもう、お恥ずかしいかぎりです、はい（照）。でも、そういう感じでけっこう長いあいだ、ゲームは凄く心の支えになってましたね。もうホント、一時期はゲームとプロレスを観ることだけが生き甲斐でしたから。

泣いて笑って興奮して？
ファイヤーのオススメゲーム

♥『ときめきメモリアル』

1994年に発売された高校を舞台とする恋愛シミュレーションゲームで、このジャンルでは最大のヒット作と言われている。プレイヤーは私立きらめき高校に入学した主人公となり、昔から恋心を抱いている幼なじみの同級生、藤崎詩織から卒業式の日に「伝説の樹の下」で愛の告白を受けるのが究極の目的となる。あぁ、甘酸っぱい……。

♥『雫』

1996年に発売されたノベルタイプのアダルトゲーム。学園を舞台にした作品だが、日常を嫌悪して「狂気」に憧れる主人公をはじめとするキャラ設定や、そのストーリー展開など全面に渡ってダークな雰囲気なのが特徴。そのため当初はヒットしなかったものの、パソコン通信などで口コミ的に話題となった。ファイヤーも大絶賛！

♥『痕』

『雫』と同じく、1996年に発売されたノベルタイプのアダルトゲーム。さまざまな不可解な出来事から主人公の血筋の謎や、舞台である隆山の伝説の真意があきらかにされてゆくサスペンスストーリー。その深みのあるシナリオとキャラ設定の秀逸さで、ファイヤーも寝不足になるほど釘づけとなった作品。

♥『ONE ～輝く季節へ～』

1998年に発売された18禁恋愛アドベンチャーゲームで、いまを生きるための絆をテーマとした寓話的作品。恋愛パートでプレイヤーを感情移入させ、終盤の劇的な別れと再会で感動させるという構成は、その後の恋愛ゲームの定番スタイルとなった。いわゆる“泣きゲー”のジャンルを開拓した作品の一つとしても知られる。

♥『Kanon』

99年に18禁用パソコンソフトとして発売。シナリオに「泣き」や「感動」の要素を取り入れた“泣きゲー”の先駆けとなった作品。「泣きゲーの金字塔」と呼ばれ、以後の恋愛アドベンチャーゲームに多大な影響を与えた。また、ゲームだけでなくアニメやマンガなど、さまざまなメディアミックス的展開もなされている。

「みんな頑張ってるから自分も頑張ろう」それを恋愛ゲームからは学んだ気がします

ファイヤースマイルばかりがクローズアップされるが、マジな顔をしたときのファイヤーもなかなか凛々しいお顔立ち。この表情で「キミじゃなきゃダメなんだ！」なんて言われた日には、ゲームだけじゃなく実世界の女子だって胸にズキュンとくるってもんだ。

ファイヤー原田が語る 魅惑の恋愛ゲーム

——サスケを追っかけながら、遊び人の女の子キャラも追っかけてた、と（笑）。

原田　ハハハハ！　いやもう、ホントにそうですね。やっぱり人間って楽しいことがあるから生きてられるというか、自分はゲームとプロレスがなければここまで生きてこれなかったっていうのはあるので。

——冒頭で少し話に出ましたけど、ゲーム会社にはどういうきっかけで就職を？

原田　そもそも大学に行かなくなってひきこもってたときに、麻雀仲間のツテでゲーム会社のデバック（ゲームの不具合を探す作業）のバイトを紹介してもらったんですよ。でもその前に一度、別の電気会社にちょっと就職してたんですけど。

——あ、そうだったんですか？

原田　はい。そこではずっとケーブルを作り続けてたんですけど、作業自体が自分の性にあったんですよね。要は単純作業で人と話さなくていいので（笑）。

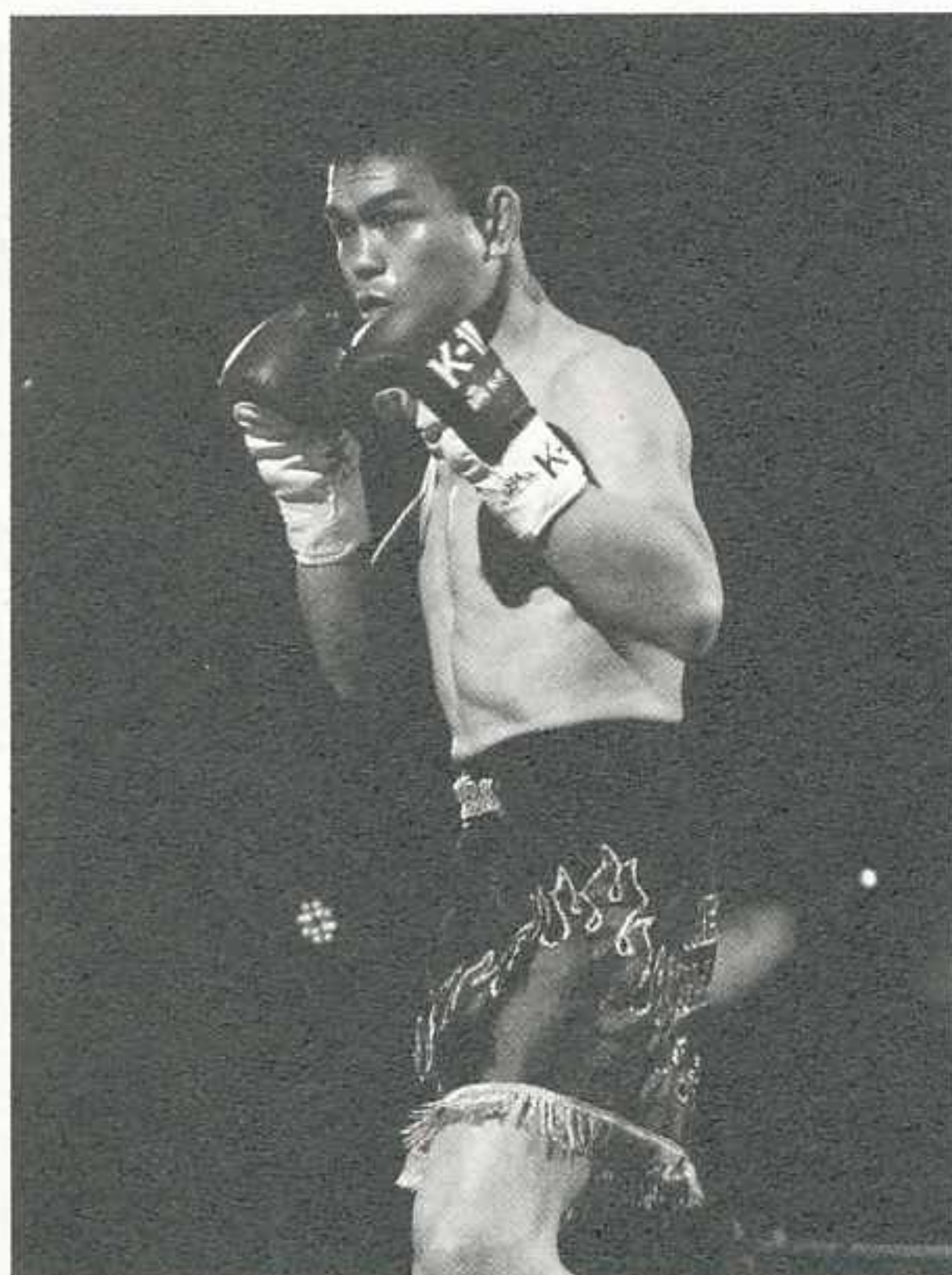
——うってつけだった、と（笑）。

原田　で、黙々とやってたら会社の人に凄くまじめだと勘違いされて、「この子は営業向きだろ」って営業に回されたんです。そうしたら、人としゃべれないのでホントに胃がおかしくしちゃって。

——ダハハハ！

原田　２ヵ月くらい頑張ったんですけど、「このままでは死んでしまう」と思って、ボーナス前だったにもかかわらず「無理です」って逃げるように辞めて……。営業だったんで車の免許も会社のお金で取りにいったんですけど、全然運転が性に合わなくて、教習員に「おまえは絶対免許を取れない」とか言われてボロボロ泣いたり……。いやもう、当時は「俺は絶対、世の中に出れないよ！」とか思ってましたね（笑）。

——……なんか、過去を振り返るとトラウマがどんどん出てきますね（笑）。

原田　いやもう、ホント場面場面でいろんな負の要素が（笑）。で、そのあとにデバックの仕事をするようになって、初めはバイトだったんですけど、たまたま縁があって社員になって。それから、その会社近くのキックボクシングジムに通い始めて、いまに至るわけですけど。

ふぁいやー・はらだ■1974年8月14日、埼玉県出身。03年10月19日、J-NETWORKでプロデビュー。今年5月K-1初参戦。「One for all,all for one」をモットーとし、そのまぶしいばかりのファイヤースマイルで人気を博す。170㎝、60㎏。

——そこでキックにつながるんですね。ちなみに原田さんはいまもゲームをやられてるんですか？

原田　いや、32ぐらいまでですかね。ちょうどキックでプロデビューをして、3戦ぐらいしたあとに一回引っ越しをしてるんですよ。そのときにちょっとイチから出直そうと思って、申し訳ないんですけどプロレスやゲーム関連のものは全部捨てちゃったんです。

——え～、もったいない！

原田　いま考えるとホントもったいないことをしたと思うんですけど、自分のなかでリセットしたいという気持ちが強くて。もしキックに出会ってなかったら、ゲームはいまだにずっとやってるでしょうね。

——でも、よく断ち切れましたね。

原田　そうですね。ただ、キックを始めたころはホントにキ○○イなぐらいに練習に明け暮れてたんですよ。もうホントに一日中、キック以外のことを考えられないくらいに。たとえばいまは練習してキツいと思うこともありますけど、その頃はもうキツいっていう概念すらなかったので。

——概念がない（笑）。でも、それだけ人生を捧げるものに出会った、と。

原田　はい。いまなんかは逆にあの当時の感覚を見習わなきゃなって思うんですけどね。いやでも、今回こうして昔を思い返してみると、ゲームが自分を作る要素として、いかに重要だったのかわかりましたね～（しみじみと）。

——当時は金額的にも相当注いだんじゃないですか？

原田　いやもう、プロレスとゲーム以外には一切使ってないですから。たとえば普通の人なら車を持ったり、彼女と遊んだりするんでしょうけど、自分はそういうことは一切なかったんで、全然。

——でもゲームとはいえ、１００人の女に金を注いだわけですから（笑）。

原田　ハハハハ！　いやもう、そんなふうに言っていただいて（深々とお辞儀）。あとはやっぱりゲームをやってたおかげで、少しでも女の人と話せるようになったのはホントよかったと思いますね。それでキックに出会ってから男子も女子も徐々に仲間ができ始めて、そのおかげで目が外に向いて、徐々にゲームを卒業していった感じというか。単純にかわいい子と話すことにも慣れましたし。

——ダハハハ！

原田　いやもう、実生活だとまったく話ができなかったんですよ、「こんな自分が？」みたいな感じで。でも、ゲームだと話しかけられるじゃないですか？　それがいいシミュレーションになりましたね（まじめな顔で）。

——恋愛ゲーム様々ですね（笑）。

原田　はい（笑）。あとはやっぱりシナリオ上の話ではありますけど、いろんな思いやトラウマを抱えてる女の子のキャラが多かったんで、実生活でも「みんないろいろつらいことを抱えながら生きてるんだよな」とか思えるようになって。それまではホント、自分だけがダメ人間で世の中に出られないって思ってたんです。でも、人と接するなかで、みんな悩みを抱えながら一生懸命生きてるんだってことに気づいたというか。

——ゲームをやってたからこそ、わかったわけですね。

原田　ホントに自分のことを「こんなダメ人間、いちゃいけないんじゃないか？」ぐらいに思ってたんですけど、「みんなも頑張って生きてるんだから、自分も頑張らないといけないんだな」っていうのを恋愛ゲームからは学んだ気がしますね……。いやもう、なんかすいません、自分なんかがもうホントに、はい（必要以上に恐縮して）。

——いえいえ、恋愛ゲームの素晴らしさがよく伝わってきました（笑）。今日はありがとうございました！

【10年7月27日／都内・ファイヤー高田馬場ジムにて収録】

プロレス界二大ゲーマーが真夏の夜にアヤしく大放談!

DDTプロレスリング
男色ディーノ

アキバプロレス
菊タロー

ゲーム狂の花園

プロレス界にゲーム好きのファイターは数多けれど、その魅力を語ってもらうならこの二人！『ファイプロ』の広告キャラも務めた菊タローと、現役のゲームライターでもあるディーノに、懐ゲーからその独自のゲーム哲学まで、好き放題に語ってもらったわよ！（オネエロ調）。

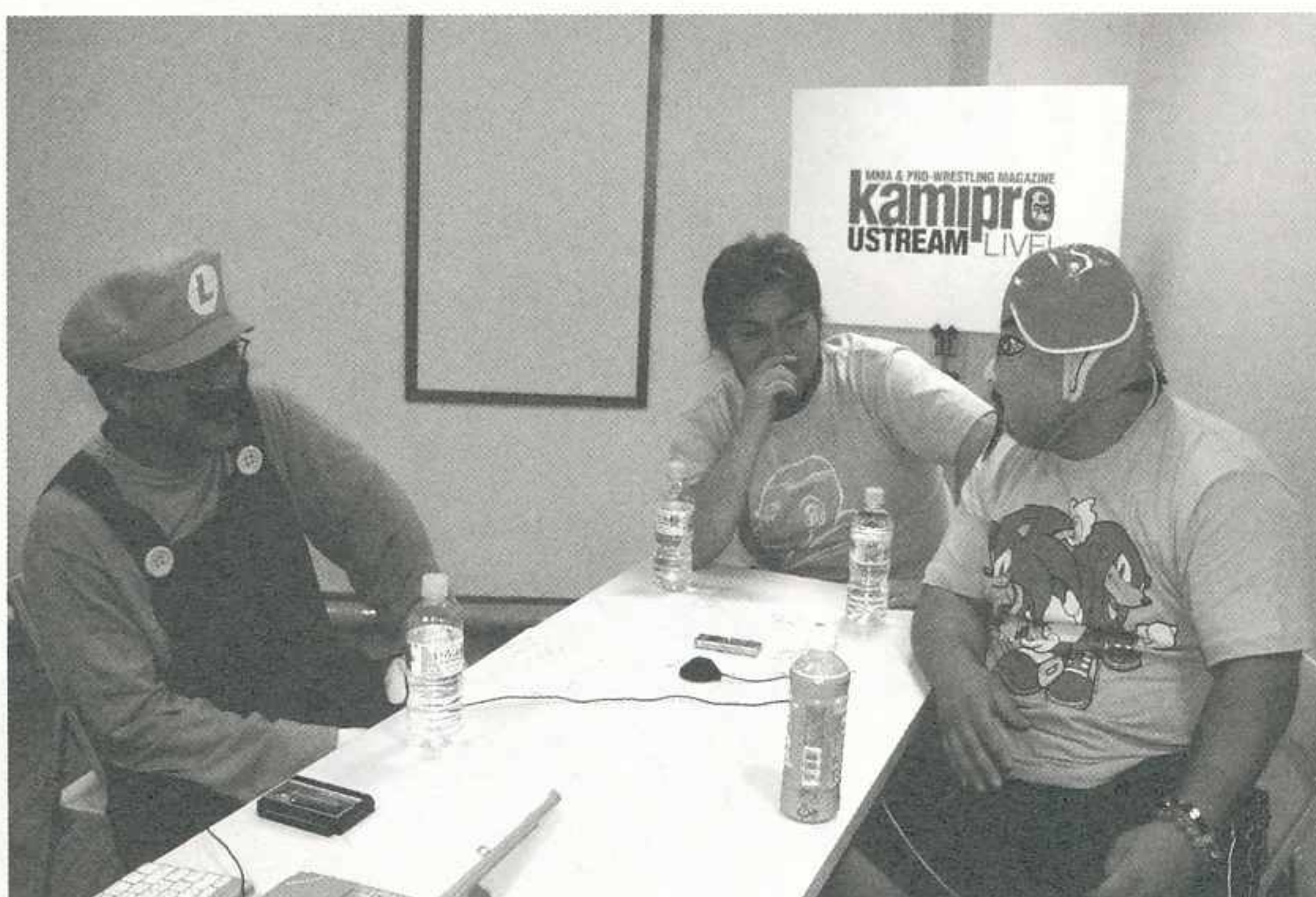
聞き手／高崎計三　構成／鈴木佑

——今回、ゲーム特集といったらプロレス

ヤラクターにまでなったわけですからね。

り物心ついた頃にファミコンが発売され

たからたいへんですよ！

――今回、ゲーム特集といったらプロレス界ではやっぱりこのお二人しかいないということで、よろしくお願いします！
菊　そんなこと言ったら、華名が大激怒するよ！「私も呼べ」って！
ディーノ　知ったことかっつー話よ！男の花園よ、ここは！
――い、いやまあ、男の花園って……。
ディーノ　今日は「ゲイ」ムの話をすればいいわけね？
菊　オレはゲイじゃないけどな！
――……。ディーノさんはゲームライターもやってるそうですね。
ディーノ　『4Gamer.net』っていうサイトでゲームレビューの連載やってるわよ。ゲームやりまくりのカキまくりよ！　菊ちゃんはゲームとのつながりはなんなの？
菊　オレはもう物心ついたときからゲームやってて、好きが高じてエンターブレインの浜村社長と知り合ってさ。
ディーノ　枕営業やっちゃったわけだ。
菊　やってねえよ！　それからゲーム好きなんだったらってことでいろいろ書かせてもらったり、一時は連載いただいたりとか。
ディーノ　あたし、菊ちゃんの姿勢で一番好きなのは、「ゲームをやってるプロレスラー」じゃなくて……。
菊　「プロレスをたまたまやってるゲーマー」な。
ディーノ　そうそう、それそれ。その姿勢が凄く好きなの。
菊　ガッチリしたプロレスファンからしたら、とんでもないことだけどな！
ディーノ　いいの、いいの！　それぐらいあたしも言いきりたいもの。
――それで、ひいてはゲームのイメージキャラクターにまでなったわけですからね。
菊　そうそう、ありがたいことですよ。まあ、営業活動も自分でいろいろしましたけどね。
ディーノ　それが凄いのよ！　枕、枕でどれだけ渡り歩いてきたか！
菊　「YES」って書いてあるヤツね。
ディーノ　「YES／NO枕」ね！　ヒヒヒヒヒ！　……さて、と。
――急にさめましたね（笑）。ゲームとの出会いはどのあたりからですか？
ディーノ　あたしはぶっちゃけ、ファミコンからなのよ。その前、ゲーム&ウオッチとかだとギリギリわかるんだけど、やっぱり物心ついた頃にファミコンが発売されたから、そのへんよね。

この対談の模様はUSTREAMでも配信。そして司会の高崎氏はなぜか『マリオブラザーズ』のルイージに変身! この絵ズラだけ見ると、男色先生が一番まともに見えるから不思議だ。

菊　オレはディーノより1個年上なんで、初めて触れたのはゲーム&ウオッチなんですよ。『ファイア』とか『ボール』とか。そのあと、ついにテレビにつなぐ系のヤツが出てき始めて。そんななかで凄く覚えてるのは、車のレースのヤツで『モナコGP』みたいなヤツが出てて、それを隣のお兄ちゃんがやってたんですよね。
――縦スクロールで上から下に道が流れていくだけのヤツですよね。
菊　そうそう。パターンが一緒だから、もう目をつぶっててもできるっていう。その途中でリセットボタンをポーン！　と押してキレられたりして。
ディーノ　覚えちゃったらなんのためにやってるのかわかんないわよね。覚えたら終了じゃない！
菊　カセット入れ替えたりできないからね。それで、小1のときにいよいよ黒船来襲！ファミコン発売ですよ。まだ四角いゴムのボタンで。
ディーノ　ああ、へこんだら直らないのよね、アレ。
菊　そうそう。『ドンキーコングJR.』とかを、近所の金持ちの息子の家に行ってやってたね。貧乏ったれだったからほかの子はみんな持ってなくて、小6の子とかも一緒に遊んでてさ。それまではジャッキー・チェンの「○○拳」とかメモに書いて実際にやってるような連中だったんだけど、そこにいきなり未来の技術が来ちゃったからたいへんですよ！
ディーノ　何が流行ってたの？
菊　最初だからやっぱり『ドンキーコングJR.』とか、『マリオブラザーズ』だよ。
ディーノ　『マリオブラザーズ』は最初の対戦格闘ゲームよね。あたしもそのへんからなんだけど、『六三四の剣』がちゃんとした対戦格闘ゲームとしてはたぶん史上初なのよ。1Pと2Pが3Pやるヤツ。
――3Pはしません（笑）。
菊　その前に、ゲーセンでは『対戦空手道』ってのがあったけどね。「フーホー！　フーホー！」ってヤツ。
ディーノ　ゲームの声って、たまにけっこう凝ってるヤツがあるわよね。『燃えろ!!プロ野球』の「イテッ！」とか。
菊　「ダメだ！」とかね。『スーパーファイヤープロレスリング』の若本一徹の。
ディーノ　ボディスラムで投げられながら言われるヤツね。
菊　いまだにタイガースマスクとか、「ダメだ！」って言ってるからね。それ言って「あ、若本！」って通じるヤツは、「あ、おまえやってるな」ってわかるからね（笑）。
ディーノ　『ファイプロ』って、いったいなんだったのかしらね？
――ではちょうどいいので、プロレスゲームの話にいきましょうか。
菊　オレが最初にハマったのは、ゲーセンの、ファミコンでいう『タッグチームプロレスリング』の原型になったヤツ。「ヒーホーヒー！　ヒーホーヒー！」（猪木コールふう）ってヤツね。

『燃えプロ』の「イテッ！」とか、ゲームの声ってたまに凝ってるわよね（ディーノ）

ディーノ　あった、あった！
菊　組み合うと技の名前が出て、ボタンを押していくと技のグレードが高くなるんだよね。最高で延髄斬りが出てね。
ディーノ　たしか7回でいいのよね。
菊　それをお風呂屋さんで、上がってから湯冷めするまでやってたからね。で、『アッポー』があって、ファミコン時代に入っていくわけですけど、ファミコンはショボいのが多かった。『タッグチームプロレスリング』はおもしろかったけど、『スーパースタープロレスリング』っていうのとかは、蹴りをどんどん出さないと技が決まらない、ただの連打ゲームだったね。でもウリは電源入れたときに、「スーパースタープロレスリーン！」（外国人ふうに）ってしゃべるの。
ディーノ　そう！　あの外国人は誰だ！っていうね。
菊　誰もスーパースターは出てこないという（笑）。あとファミコンで秀逸だったのは、『激闘プロレス』。あれはいまやっても斬新だと思う。実況が初めてついたんだよな。
——画面の下に文字が流れるタイプでしたね。
ディーノ　『キャプテン翼』の流れなのよね、アレは。それで必殺技を決めるとアップになったりとか演出があってね。あとディスク版の『プロレス』もおもしろかったわよ。アレはたしか、同じスタッフだったって話よ。

菊タローはプロレスとアキバ系のコラボ興行、アキバプロレスを不定期で開催。試合には『ストリートファイターIV』や『メタルギアソリッド』のキャラクターを登場させ、プロレスのみならずゲームファンにも届けるような仕掛けを展開している。

いつか『ファイプロ』興行はやりたいね そのときはぜひ協力していただきたい（菊）

菊　アレはいいゲーム！　オレはいつか、スターマンを出したいですけどね、実際のキャラとして。
ディーノ　キン肉マンの『マッスルタッグマッチ』あったじゃない。あれはプロレスゲームとしてカウントしてる？
菊　うーん……、アレはキャラゲーです。ワン、ツー、スリーのフォールカウントがないから。やるか、やられるかだからね。
ディーノ　そうよね。いま、冷静になってみるとミート君にはとても見えないしね。
——当時はドットが荒いですからね。
菊　ミート君、ときどき命の玉を相手に投げちゃったりするしね。あと、ブロッケンJr.禁止令が出てたよね。
ディーノ　ナチスガスが強すぎるのよ！テリーマン使うヤツは男だったわよね。必殺技がいきなりブルドッキングヘッドロックって何よ！　って話よ。
菊　そこに、中学生ぐらいかな、『ファイプロ』が出てきて。
ディーノ　あたし、PCエンジン版でやってたから、スーパーファミコンが出るよりちょっと前だったのよね。
菊　あるとき、友だちのシラちゃんとこに行ったらPCエンジンと『ファイプロ』があって、マルチタップも持ってて。4人でタッグマッチができるっていうね。それで、ファイプロはリングを斜めから見たかたちになってるんだよな。
ディーノ　菱形になっちゃってるのね。
菊　そう！　いつかそういう興行やってやろうと思って。客席も斜めになってて、「おーい、見えないぞ！」っていうね。
ディーノ　『ファイプロ』興行はいいかもね。ロックアップして腰を落としてからじゃないと技がかからないとか。
菊　いいねえ。その興行やるときはぜひ協力していただきたい。
ディーノ　誰が協力するのよ！
菊　まず華名はやりたいって言ってたよ。でもね、古いゲームのネタを使って興行やろうとしても、スポンサーがつかないのよ。
ディーノ　ああ、宣伝にならないからね。
菊　でも、『ファイプロ』からプロレスゲームは進化したよね。流血があって乱入があってね。
——アーケードゲームで、ロボットがプロレスするヤツがありましたよね。
菊　あ〜、『ロボレス2001』かな。オレ、死ぬほどやってましたねえ。
ディーノ　死にはしないでしょうよ！　あたし、それ知らないんだけど。おもしろかったの？
菊　ちょっと『アッポー』の流れを汲んでたのよ。最後、必殺技を決めると会場の屋根を突き破って跳び上がって、そこからリングにドーン！って落とすのな。
ディーノ　へぇ〜！　昔はチャレンジャーなゲームって多かったわよね。
菊　そうそう。でもあるときから、対戦ゲームと体感ゲームと麻雀しかなくなっちゃって、オレはスーッと離れちゃったんだよね。いいのはあったのになあ、『バッテンオハラのスチャラカ空中戦』とか。

男色ディーノ×菊タロー　ゲーム狂の花園

ディーノ　ちょっと待てちょっと待て！（笑）、それはいったいナニ!?

菊　オハラっていうオッサンが戦闘機に乗ってるのを操作するんだけど、飛び降りたり敵の飛行機に飛び乗ったりできるのよ。それでパラシュートが開かないと落ちて死ぬんだけどさ。着地できると、また戦闘機まで走っていって、乗れるっていう。

ディーノ　全然わかんない！（笑）。オハラはなんのために闘ってるのよ？

菊　わかんない！

ディーノ　そもそも昔のシューティングとか、ストーリーって必要なの？

菊　なんのために闘ってるのかわかんなかったんだけど、初めてストーリーをつけたのが『ゼビウス』じゃなかったっけ。

ディーノ　ああ、そうか！

菊　『イエローキャブ』もチャレンジャーだったね。べつにおっぱい大きいオネエチャンがたくさんいる事務所じゃないよ！

ディーノ　わかってるわよ！　女に興味あるふりしなくていいわよ！

菊　（流して）タクシーが客を乗っけるゲームなのよ。それで指示のとおりに走ってって、ローラー車とかから逃げるっていう。『クレイジータクシー』のおもいっきり2D版みたいなね。オレは車の運転はアタリの『ハードドライビン』っていうゲームで覚えたんだけど。

ディーノ　それはタイトルからしてハードそうね！

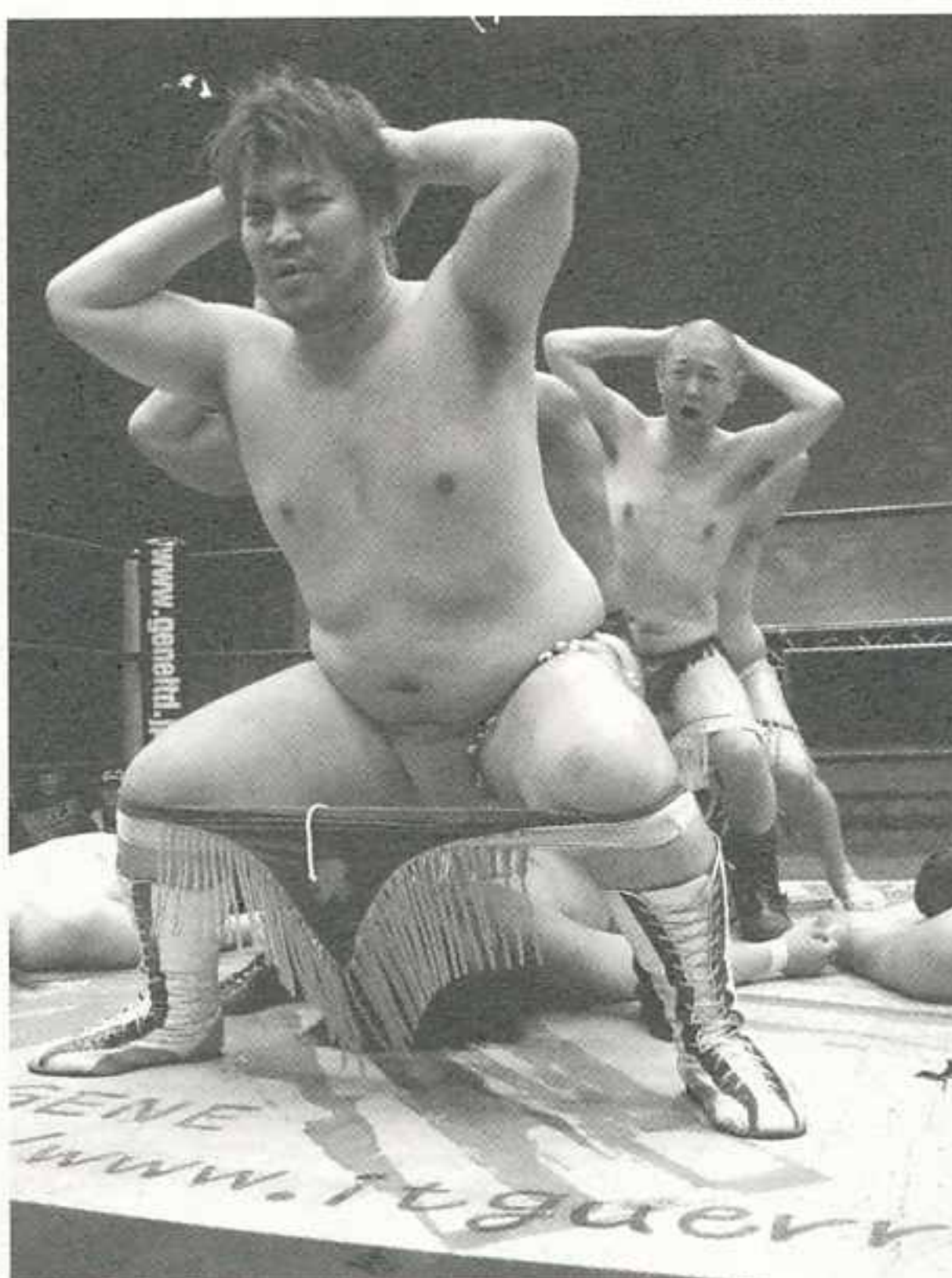
『ハイパーオリンピック』みたいな連打ゲームをするなら電マが最強よ！（ディーノ）

菊　クラッチ踏んでキー回さないとエンジンがかからないんだよ。

ディーノ　どーでもいい！　超どーでもいい！

菊　運転をしくじって激突すると画面にヒビが入って、再現フィルムが流れるんだよ！

ディーノ　意味ねー！　昔の『全日本プロレス中継』のスーパースローぐらい意味ないわよ！

――ディーノさんはゲーセンには行かなかったんですか？

ゲイキャラとしてプロレス界に確固たる地位を築いているディーノ。このまま新日に参戦して、あの山本小鉄さんを激怒させたのだからさすが。まさにゲームの世界のように、リング上で"ナイトメア"という名のファンタジーを見せてくれる存在なのだ。

ディーノ　あたしのところは田舎すぎて、ゲーセンがなかったのよ。ゲーム機はスーパーにしかなくて、しかも全然おもしろそうじゃないっていうね。だから断然ファミコン派で、一人のときは『マイティボンジャック』とか『ソロモンの鍵』とかね。ポンポン買ってもらえるもんでもなかったから、あるヤツをやりこまないとダメだった時代よね。

菊　誕生日とかで買ってもらって、地雷踏んでもさあ、「これはおもしろいんだ！」って自分に言い聞かせてやったよね。

ディーノ　『バイナリィランド』は泣いたわよ！

菊　オレは誕生プレゼントで『カラテカ』だよ！　あと『おにゃんこTOWN』。『おにゃんこTOWN』は嫌いじゃないんだけどね。

ディーノ　あたしも『たけしの挑戦状』は嫌いじゃないなあ。「雨の新開地」を熱唱したりとかね。

菊　オレも嫌いじゃないよ。

――当時、全然わからなかったですけどね。

菊　わからないのはわからないんだけど、いろいろできるからね。母ちゃんと離婚したりできるんだよ？

ディーノ　あれ、『龍が如く』の先駆けじゃない？　そうそう、ロボット動かすヤツあったわよね？　あれ、やってる人見たことないんだけど。

菊　オレの友だちの金持ちキッズは持ってたよ。

ディーノ　ホント？　アレはナニがおもしろいの？

菊　いや、とくに……。あれは画面のフラッシュで認識させるんだよね。だから、いまだったら子どもが失神しちゃってダメかもね。それで操作してブロックを動かしたりするんだよ。

ディーノ　どーでもいい！（笑）。だからなんなのって話よね！

菊　当時は最先端チックな感じがしたんだよね。

ディーノ　『ハイパーオリンピック』とかは、まだ目的が見えるのよ。ただの連打ゲーなんだけどさ。連打はナニ派？

――定規とかですか？

菊　オレは鉄の定規は持ってなかったから、単3電池とか、ガチャポンの下の部分とか。

ディーノ　ハイハイ、「丸い物」派ね。前にゲームのイベントであのゲームをやったときに、いまだったら電マあるじゃない？　あの振動でいけるんじゃないかと思ってさあ。

――AVでも大流行の電気マッサージ器ですね（笑）。

ディーノ　アレでやったら、8秒台が出ちゃったのよ！　電マ最強説を唱えたいわね、あたしは！

菊　オレもさあ、『シュウォッチ』ってあったじゃない？

――連射測定機能がついた時計ですね。

菊　アレを、取っ手がついた高級な電マでやってみたのよ。かゆくなるぐらい震えてるから、その角を当てたら1秒間に40発！

ディーノ　エロい！　それはエロいわよ！　電マ最強説よやっぱり！（笑）。

――あの当時、電マがなくてよかったですね（笑）。ゲーセンだと不正にクレジットを入れる裏技もありましたよね。

菊　あったあった、カチンコとかね！

ディーノ　カチンコ？　今度はなんなのよ!?

菊　ライターの着火スイッチみたいなのにコードだけがついてて、人に当ててスイッチを入れるとちょっとビリッとするいたずらグッズがあったのよ。それをゲーム機のお金を入れるところに当ててやるとクレジットが入るっていうね。悪の根源！

ディーノ　へぇ～！　ファミコンだと、電源入れたままカセットを抜いて別のを入れる裏技があったよね？

菊　『六三四の剣』と『ハイドライドスペシャル』を入れ替えると無敵になるヤツね。

――誰が編み出したんですか、それは！（笑）。

ディーノ　雑誌に載ってたのよ、当時。最初にそれをやった人はほめてあげたいわよね。

菊　『スーパーマリオブラザーズ』と『テニス』を入れ替えると、へんな面に行けるとかね。「9－1」とか「A－1」「Z－1」とかに行けるっていう。

ディーノ　ああ、何か見たことある！　『スーパーマリオ』って、結局最後のゴールにあるポールは飛び越えられるの？

菊　越えられないね。だけど、ブロックから半分右に出てピョーンって飛ぶのを繰り返して右端に行って、ワープゾーンの行き先の表示が出ないうちに入るとへんな面に行けるっていうのがあったんだよ。

ディーノ　そうだったんだ！　『グラディウス』だと上上下下……っていうコナミ・コマンドでパワーアップしないと最後まで行けなかったわよね。

菊　『グラディウス』は、待ちに待ってファミコン版を買ったのはいいけど、レーザーが短いのを知ったときのショックはデカかったね！

ディーノ　やっぱりアレはショックなものだったの？

菊　ショックだよ、ショック！　当時、小学生はお金がなかったから、お兄ちゃんたちがやるのをテーブル筐体の周りを囲んでずーっと見てたわけ。だからレーザーはピューッて出るもんだと思ってたら、ファミコン版だと1面の最後は連打しなきゃいけないじゃん！

ディーノ　オプションも3つまでだったよね？

菊　そうそう。ありゃあガッカリだったよね！　ま、それはそれでファミコン版オリジナルの要素とかもあったから楽しかったけどね。『沙羅曼蛇』とかカセットがスケルトンだったし。

ディーノ　なんであんなのがスゲーと思ってたのか、いまとなってはわからないけどね（笑）。

菊　アイレムの初期のヤツとか、カセットに発光ダイオードがついてて光ってたからね！　『スペランカー』とか、『10ヤードファイト』とか。

ディーノ　『10ヤードファイト』はおもしろかった！　アメフトは理解してなかったけどおもしろかったわ！

――お二人が一番ハマったゲームはどれですか？

『グラディウス』のファミコン版は
レーザーが短かいのがショックだった！（菊）

菊　死ぬほど遊んだゲームはいっぱいあるけどね。小学生のときは一発目の『SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ』。ディスクシステム用の。コンピューターとやると、やたら長考されるヤツ。

ディーノ　あった、あった！　将棋ゲームかって話よね！

菊　手に入れてからは、友だちのコウちゃんとずーっとやっててね。夜中も寝ちゃってコントローラーが手から落ちるまでやってたから。コウちゃんは1週間に7日、ウチで晩メシ食ってたからね。コウちゃん用の箸と茶碗があったんだよ！

ディーノ　あたしは難しいけど、一つ選べと言われたら『三国志2』かな。シミュレーションというか、一人で閉じこもれるのが好きなのよ。

――1と2でどう違うんですか？

ディーノ　武将の数がチョー増えてんのよ！　『三国志』ってコレクション要素があって、武将を凄く集めたくなるじゃない？　そういう意味では、いまのカードゲームに通じる楽しさよね、きっと。あと『コナミワイワイワールド』はけっこう好きだったかな。

菊　子ども心に、ネタがつきたかと思ったけどね（笑）。

――プロレスラーとか関係者にも、ゲーム好きは多いですよね。一緒にゲームすることはあるんですか？

菊　多いねえ。最近はDDTの新藤リングアナとか、実況やってる村田アナなんかとXbox360で『モンスターハンターフロンティア』をやったりね。

ディーノ　オンラインになって、我々のような不規則な人間にはよくなったわよね。

菊　そうそう。夜中に入ると誰かいるっていうね。

――お気に入りのハードは？

ディーノ　あたしはNINTENDO64が好きなのよ。

菊　ああ、64はよかったね。『ブラストドーザー』とか。

ディーノ　あたし、プロレスゲームで一番おもしろいと思ってるのは64の『バーチャル・プロレスリング』だもん。

菊　そうそう！　オレもそうだよ。アスミック・エースエンタテインメントが発売元で、アキって会社が開発してるんだけどさ。

ディーノ　アレ、ムダによくできてるのよ！　スムーズだし、「掟破り」って言って相手の必殺技が使えたりするのよ。

菊　あのゲームはWWEの『RAW vs Smackdown』の原型になってるんじゃないかなあ。システム的にも。オレ、海外版も買ってましたから。

――そんなにハマったんですか！

菊　海外遠征のときに買ってきて、USA版の64ってカセットのかたちが違っててそのままじゃ差せないから、バカッて開けて中のロムだけ差してましたね。

――そこまで！

ディーノ　アレは最高だったわよ。飯伏（幸太）もそう言ってたもの。女子プロレスのゲームも出てなかったっけ？

菊　メガドライブの『キューティー鈴木のリングサイドエンジェル』？

ディーノ　違うでしょ！　それはどうでもいいわよ！

菊　『レッスルエンジェルス』でしょ？　アレはオレも大好きですよ。『サバイバー』が出たとき、どれだけ喜んだか。

――キューティー鈴木さんのも気になりますけど。どうでした？

菊　あれは微妙な女子プロゲームでした

『タッグチームプロレスリング』に『ドンキーコングJR.』、そして『ゼビウス』に『スペランカー』……。文中に出てくる懐ゲーの数々は、あの日の僕たちを存分に楽しませてくれたものだ。ゲームは友だちさー（キャプテン翼：談）。

ねえ。

ディーノ　ぶっちゃけ、実名で出てるヤツはどれも……。あ、でもリングスのヤツはまあまあ好きだったかな。

──FMWのもありましたよね。

菊　『大仁田厚FMW』ね。オレはレスラーになってから、大仁田さんにそれにサインをもらうという邪道なことをしましたよ！

ディーノ　それはいい話ねえ！

菊　「おまえ、こんなの持ってたのか！」って言われましたから。

ディーノ　あたしもいま、思ったもん（笑）。スーファミだと『天龍源一郎のプロレスレボリューション』ってのもあったよね。あとスーファミの最後のほうに、『白いリングへ』っていう女子プロのゲームがなかった？

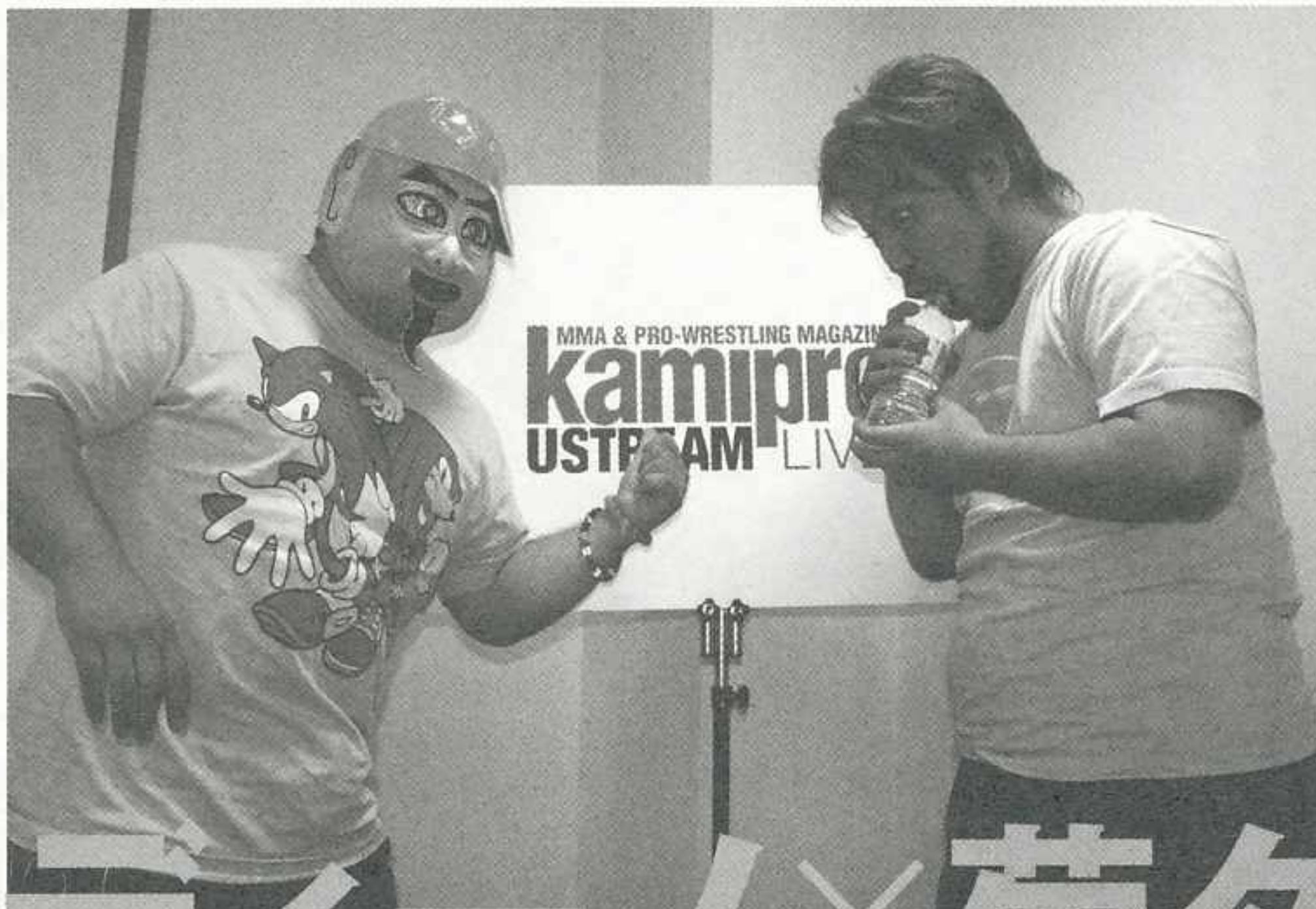
菊　あったねえ！　LLPW監修のヤツね。

ディーノ　いち選手になって成り上がっていくっていうストーリーものなんだけど、意外と遊べたわね。LLPWのレスラーは一っつも似てなかったけどね！

菊　でもプロレスのシミュレーションものって、基本的にガッカリ系が多いんですよ。グッグッ煮えてる鉛だってわかってるのに、プロレスファンは飲んでくれるからね！

──ガハハハハ！　飲みますよね！

ディーノ　相手の技を受けなきゃいけない、みたいなね！

菊　煮えきってて、「鉛です、飲んじゃダメ！」って書いてあるのに、「あっ、新しいプロレスシミュレーションか！」って飲んで、「グボゲゲゲ～！」って血ヘド吐いてるわけですよ！　たとえば『人生プロレス』ね！

ディーノ　ああ、『週プロ』に2年ぐらいにわたって広告が載ってたヤツね！

──アレ、買った人いるんですかね？

菊　オレは買ったよ！　新間さんっぽい人がいたり、猪木さんっぽい人がきて「事業に投資しろ！」って金を持ってっちゃったりとかね。

ディーノ　学生プロレスの先輩が買ってたわ！　生臭かったわよね～！

菊　素材はいいんだけど、試合シーンを飛ばせなくて、10分とか延々と闘ってるのよね。だから試合になったら風呂掃除に行ったりしてね。

ディーノ　環境ソフトみたいになってたもんね。

──『週プロ』監修のヤツもありましたよね。

菊　アレは試合シーンがひどかった！　オレ、『週プロ』の人間に「アレひどいよ！」って言ったもの。まあシミュレーション系で最高峰なのはやっぱり『レッスルエンジェルス3』ですよ。

ディーノ　でもアレってエロでしょ？　アニメ絵なのよね。

菊　PC版は一応エロ要素も入ってるんだけどね。1と2はシリーズ最終戦が「水着剥ぎデスマッチ」で終わるっていう。

──水着剥ぎデスマッチ！　それはありそうでなかったですね（笑）。

菊　オレ、えべっさんやってた頃に出なくなった『レッスルエンジェルス』の権利者を血眼になって捜したんですよ！　知り合いの社長さんに金借りて、500万円まで なら買い取る気でいましたからね。

ディーノ　菊ちゃんて、たまに間違った情熱を傾けるときがあるわよね！

──そんなディーノさんもゲームを作ってたらしいじゃないですか。

ディーノ　そうそう。コミケで同人でやったんだけどね。まだまだあたしもわからない部分があったんだけど、好きだから作ってみたいっていう気持ちはあるのよね。

菊　ゲームメーカーにもプロレス好きは多いんですよ。上がなかなか認めてくれないけど、プロレスゲームを作りたいですっていう若い人間はいますからね。

ディーノ　ゲームとプロレスは近いものがあるからね。いまはリアル志向でどうかと思うんだけど、以前は想像力で補完させたりっていうところがあったじゃない？

菊　そうね。そういうところで、オレももっとゲームに関わっていきたいってのはあるんだよね。開発とか、シナリオとかにも関わりたい。

ディーノ　あたしはとりあえずプロレスを頑張って、あがりに近くなってきたらそっちの道も考えるって感じかな。それまではいちファンとしてうすーくつながってたい。

菊　オレはプロレスっていつまでもできる職業と思ってないんですよ。動けなくなったら終わりじゃないですか？　そうなったときに、「今日で終わりです、稼ぐものがなくなりました、さあどうしよう！」じゃダメだと思うんですよ。そういう人をいっぱい見てきてるし。だからオレは声の仕事とかライターとか好きなことをいろいろやって、そっちのほうが収入が多くなったら、プロレスを楽しく長く続けられるようになるじゃないですか？　そうしていきたいなと思いますね。

ディーノ　（泣きながら）菊ちゃん、いいこと言ったよ！

──（泣きながら）最後はいいお話で締めていただきました。ありがとうございました！

【10年8月6日／都内・「kamipro」編集部にて収録】

きくたろー■本名非公開。99年、大阪プロレスにて「えべっさん」としてデビュー。その後、05年からは菊タローと名乗り、明るく楽しいプロレスを披露し、さまざまな団体で活躍。『ファイプロリターンズ』などの広告キャラも務め、08年にはアキバ系文化とプロレスの融合を図ったアキバプロレスを旗揚げした。167㎝、111.1kg。
ブログ『菊タローの日々』
→http://kikutaro.livedoor.biz/

だんしょくでぃーの■1977年5月18日、広島県出身。学生プロレスを経て、02年5月にプロデビュー。当時はプロレスだけでは食べていけず、テレビゲームの知識を活かしPC関係ムックでライター業をこなした。その後、そのゲイキャラを武器にプロレス界で異彩を放つ活躍を展開している。179㎝、105kg。
ブログ『A-KILLER』
→http://ameblo.jp/dieno/

男色ディーノ×菊タロー
ゲーム狂の花園

テレビゲームはプロレス・総合格闘技の夢を見るのか？

ゲームハードの変遷とマット界を考える

プロレス＆格闘技とテレビゲーム。過激なスポーツである前者と、インドアホビーの代表格であるゲームという、一見するとあまり関わりのなさそうな両者だけど、じつは〝いかにお客さんを楽しませるか〟という点では共通した姿勢――フミ・サイトー氏ふうに綴るならアティテュードを持っている。だったら、ゴチャゴチャいわんと、ファミコンをはじめとした家庭用ゲーム機の歴史を、プロレス＆格闘技になぞらえてみたらエエやんけ、っていうのがこの稿の趣旨。まあ、あくまでいちゲームファン、いちプロレス＆格闘技ファンの妄想なので、気楽に聞いてくださいませ。

さて、二つの業界の置かれた状況を見渡してみて、何が似ているかといえば、〝日本発の総合エンターテインメント〟であったという点だろう。かつて60億分の1を決する舞台であったPRIDEが隆盛を誇っていたかのように、日本が生んだ最高のゲーム機「ファミリーコンピュータ」は、「スーパーマリオブラザーズ」に象徴される優れたゲームソフトで世界中の人々をトリコにし、その後に続く幾多のゲームも、日本製のものが長く市場を席巻してきた。

そもそもからして両者は、ハード（団体／ゲーム機）とソフト（選手／ゲームソフト）という両輪かあって成り立つという構造が似通っている。前述したように、ファミコン陣営にはマリオという絶対王者が君臨しているし、「ドラゴンクエスト」や「ファイナルファンタジー」といったカリスマ的なRPG軍団も誕生した。

そのRPG軍団が、のちにほかの団体（プレイステーション）への移籍劇を見せるってあたりも、古くは長州のジャパンプロ結成、最近なら桜庭の『HERO'S』移籍を彷彿とさせるようなスキャンダラスさ、ドラマチックさを感じさせる。一流選手の抜けた団体の勢力が、一時期落ち込むのも同様だ。

世代に分けて考えるなら、さまざまなスタイルを生み出しながらも、どこか牧歌的なファミコンはプロレス、格闘ゲームブームとともに熱いゲームファンを生んだスーパーファミコンやメガドライブの時代はUWF、グラフィック表現において技術革新をはたしたプレイステーション世代は、総合格闘技と照らし合わすことができそうだ。余談だが、マニアも納得の強い求心力で熱狂的なファンを持ちながら、志半ばに崩壊してしまったという意味では、セガのドリームキャストがリングス的かもしれない。いや、異論は認めますけど。

といったように、80年代から90年代にかけて、着々と巨大な市場を拡大してきたゲーム業界。だが、ゼロゼロ年代に入るといささか状況が変化する。外資というクロフネの襲来だ。

幸いゲーム業界にはPRIDEショックに該当するような大嵐は訪れなかったのだが、それでもマイクロソフトのXbox（と後継機のXbox 360）の出現は、日本のお家芸であるテレビゲームの市場を、海外へシフトさせていくきっかけとなった。折りしも、ゼロゼロ年代のゲーム市場では〝よりリッチなグラフィック、よりボリューミーなシナリオ〟という大作主義が望まれていた。当然、そのようなソフトを作る（＝選手を集める）のには、莫大な資金が必要になる。お客の分母が大きいほうが資金力に勝るというのは言わずもがなで、産業としての資金の流れは、すでに北米が中心……というのが現時点で両者の共通項だ。

一説によると、約3000万人とされる日本のゲーム人口に対し、アメリカは2億

人近くにもなると言われる。ＵＦＣを題材にしたゲーム『UFC 2009 Undisputed』が北米で４００万本を超えるヒットとなったように、ミリオンセールスをはたした強豪ソフトがゴロゴロと存在しているのだ。対して日本国内はといえば、一時は東京ドームを満員にしていたのが、いまではさいたまスーパアリーナ（スタジアムバージョン）が７割埋まるかというくらいの、なんとも寂しい空気が漂っている。

しかも、言葉や文化の違うよその国のコンテンツよりは、自国で作られたモノのほうが理解されやすいこともあって、日本産のコンテンツは、いまだにその力を削られ続けている。

かつてはそのゲームバランスの悪さから〝洋ゲー〟として蔑まされていたものが、日本をはじめとした世界に学び、大人を対象とした巨大エンターテインメントへと進化する。そのことと、出現当時は「喧嘩自慢の競い合い」と揶揄されたアルティメット大会が、世界の格闘技の技術を取り入れて、多くの国民を熱狂させる一大ジャンルへと生まれ変わったことに、奇妙な一致を感じるのは筆者だけだろうか。

もちろん日本という国でプロレス・格闘技を観て育った筆者にしても、アメリカの合理主義を礼賛するわけではないし、〝大量生産品〟にも見えるＵＦＣファイターを全肯定するものではない。

しかし、繰り返しになるが、現時点で一番大きなマーケットとしてアメリカが存在するのは紛れもない事実。そのため、シュリンクした国内マーケットでは、昔からのブランドばかりが注目を集め、進化の行き詰まった〝ガラパゴス化現象〟に陥ってしまった……と言えるかもしれない。

このように、時代という荒波のド真ん中で揉まれ続け、お互い「この先どうなるの？」という不安を抱えているゲーム業界と格闘技業界。この特集のテーマである格闘技ゲームに限ってみても、90年代は年間10数本ものプロレス・格闘技ゲームが発売されていたのと比べ、ここ数年は発売されたゲームは、ＷＷＥとＵＦＣというアメリカ発のコンテンツ（だがそれを作っているのは新日本プロレスの親会社であるユークスだという皮肉！）というなんとも切ない状況だ。

そうしたストレスからか、一部のうるさ方ファンがクレーマーもどきへとジョブチェンジして、本来応援対象であるはずの団体や媒体に噛みついているのはいかがなものかと思うが、希望はまだある。五味や岡見、秋山よろしく、果敢に海外の市場にチャレンジしているゲームタイトルも出てきた。青木のサブミッションや菊野の三日月蹴りのような、日本で研ぎ澄まされたオンリーワンの技術が、新たなる活路を見いだしてくれるかもしれない。そうした閉塞感を打ち破ってくれる新たな舞台、新たなヒーローの登場を待ちわびつつ、この項の結びとしたい。

……と、ここまで書いてから、ふと気づいた。メーカーやタイトルに、どんなに裏切られようとも、またそのシリーズの新作が発売になれば「今度こそは！」という思いを込めて作品を愛し、論じてしまう。健在だった頃のターザン山本（！はつけないよ）は、「プロレスについて考えることは悦びである」という名言を残した。そんなふうに、ゲームのことを誰に頼まれることなく心配し、こんな妄想を垂れ流してしまう〝懲りないファン気質〟が、お互い一番にそっくりなのかもしれないのだと。明日また生きるぞ！

（馬波レイ）

AUGUST号へのお便り紹介

ターザンは、落ちるところまで落ちてしまいましたが、私の印象はプロレスファンにとって優しい人だったということです。レッスルでのサイン会、サンボフォーラムでの出来事など、悪いイメージはまったくなかった。まあ、頑張ってほしいですが……。しかしあらためて前田日明の凄みが伝わってきました。
【神奈川県・佐々木学さん・会社員・45歳】

D おっと、ユーはターザンってヤツに理不尽なキレ方をされたことがないからそんなことが言えるんじゃないのかい？　え？　そんなことを言うオマエはキレられたことがあるのかって？　それはユーたちのイマジネーションにお任せするぜ！

エメリヤーエンコ・ヒョードル、衝撃の敗戦について自身のコメントがよかった。いまではテレビ放送がないので雑誌で読む記事が毎月楽しみです。
【茨城県・箱田洋一さん・会社員・29歳】

D オレはユーたちが思ってるよりヒョードルのことが好きなんだ……。だからこの敗戦はどうしようもないくらいショックを受けちまったんだが、なんとかヒョードルが笑ってる写真があってホッとしているぜ。

ダナ・ホワイトのインタビューがおもしろかった。ダナはまるで「暴君」のようなイメージがあるが、言っていることは筋が通っていると思うから。
【埼玉県・星喜幸さん・会社員・24歳】

D まったくダナもヒドイなヤツだよな。あんだけヒョードルがほしいと言っておきながら、負けたら手のひらを返したように振る舞うなんて……。よっぽどクレイジー・ロシアンにやられたんだなあ。

ファブリシオのインタビューがよかった。世界最強のヒョードルを倒した男の“声”が聞けて大満足。戦略もわかったのであらためてMMAの難しさとそれゆえの楽しさが広がった。
【千葉県・日暮康二さん・会社員・36歳】

D ファブリシオはきっと夢みたいな空間を味わったことだろうよ。体格も一回り大きかったし、バッチリ準備してきたんだろうな。ヒョードルを応援していたオレだが、ファブには拍手を送りたい気持ちだぜ。

総合格闘技の興行を「社会貢献」と断言するSRC向井代表がステキすぎます。首が太すぎて、ワイシャツのエリが締まりきってないのもステキ。きっとシャツもスーツもドンキ製品に違いない！　これから日用品はすべてドンキで買うことにします！　これも社会貢献！（ふざけてるように見えますが、本当に凄い人だと感じました。これホント）。
【福島県・毒柴さん・青年虚業家・39歳】

D 社会貢献だって？　ユーはなんてロックなことを言うんだい？　そんなユーにはもっとペイジ貢献でもしてもらおうか。ユーは確かに毎号ハガキを送ってくれているが、次号からはハガキ10枚送ってくれよな。アッハッハッハ！

「19時女子プロレス」に未来の可能性を感じました。帯広さやか選手にも好感を持ちました。これからも頑張ってください。ついでにGENTARO選手も。
【神奈川県・廣木和宣さん・会社員・45歳】

D まだ19時を知らないボーイズ&ガールズがいるようなら、ユーたちは遅れているぜ！　ミス・オビヒロがどれだけ頑張っているか、19時にチャンネルを合わせて確かめろ！

宝島社編集者の人のバッサリいくインタビューはたまらなかった。いまのターザンを見ると切なくてしょうがない。せっかくなら全日本版ミスター高橋本を出してほしい。ターザンも最後だと思って記憶をふりしぼってほしい。
【埼玉県・本間徹哉さん・フリーター・27歳】

D おいおい、またターザンかい？　いったいユーたちはどれだけヒマなんだい？

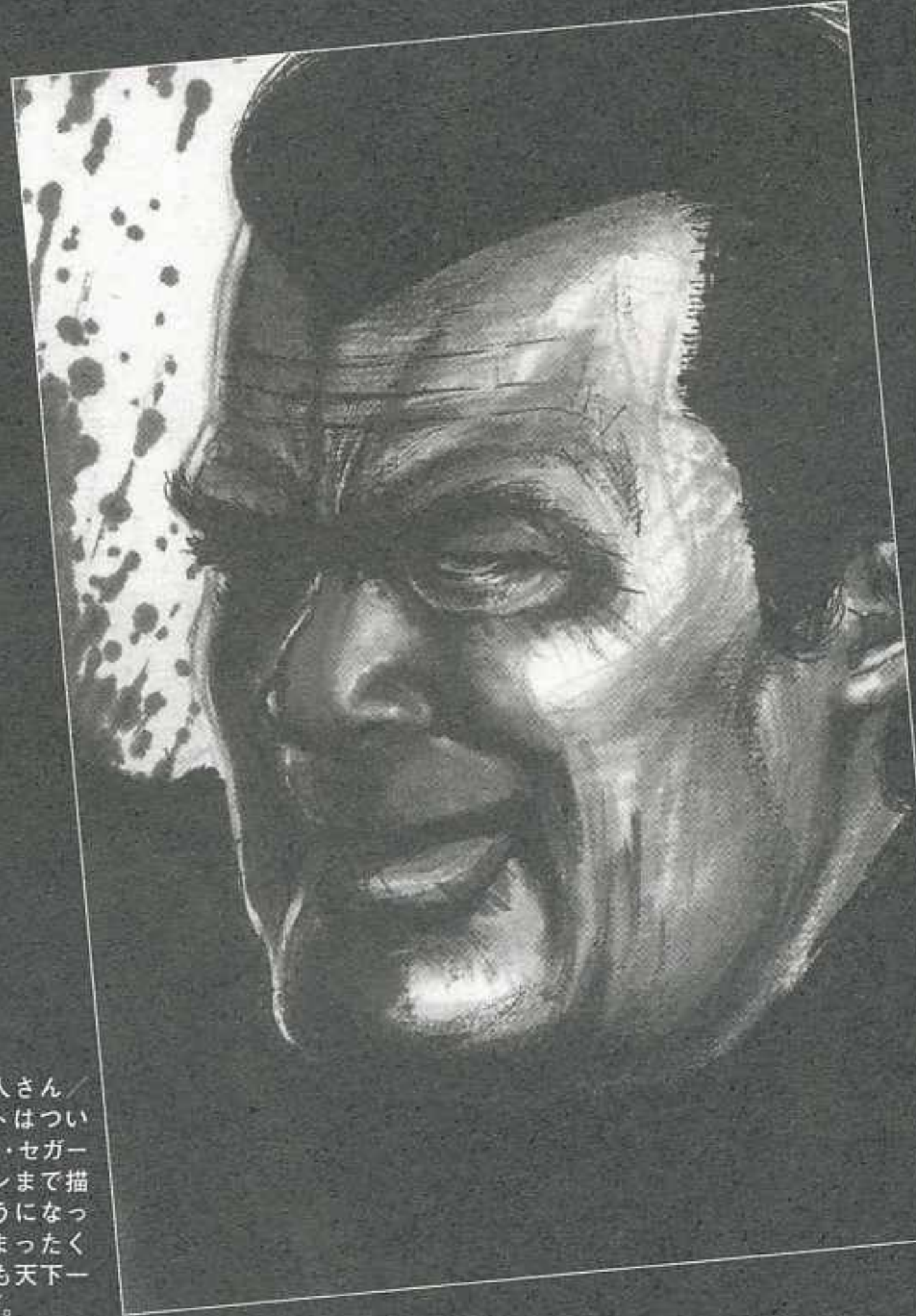
どうやらタカノリ・ゴミが大復活したそうじゃないか！　アッハッハッハ！　格闘技ファンのボーイズ&ガールズはさぞかし喜んでいるだろうよ。しかし、アメリカで活躍しちまうと、ますます日本には戻ってこなくなりそうだよな。そこは複雑だけど、オレはタカノリを応援するぜ！　え？　今回はやけにピュアなコメントじゃないかって？　いやいや、ユーたちが思ってるより、オレはピュアホワイトだぜ。な！　ヤスダ会長!!

AUGUST号 おもしろかった記事 RANKING

- NO.1 特集・プロレスとマスコミと金
- NO.2 エメリヤーエンコ・ヒョードル
- NO.3 女子格ヨリドリミドリ
- NO.4 ダナ・ホワイト
- NO.5 ヒョードル変態座談会

ハッキリ言うが、ユーたちはターザンって野郎に引っぱられすぎだ。もっと広い視野で物事を見ていかないと、将来所持金30円ってことにもなりかねないぜ。しかし、女子格のリン・ナカイってガールはいったい何者なんだい？　ノロノロ歩いているとうっかりはじき飛ばされそうなボディだな!

神奈川県・下口純さん／ジュンはまた4コマを送ってくれたのかい？　しかし、あいかわらずさっぱり意味がわからないぜ。今度は解説つきでヨロシク頼むぜ！

東京都・剣洋人さん／おお！　ヒロトはついにスティーブン・セガールってオッサンまで描いてくれるようになったのかい？　まったく何を描かせても天下一品の奥深さだぜ。

ゲーム特集なら『さんまの名探偵』もやってくれよな!

ファンキーでクレイジーなアイツが
読者のメッセージを
Check it out!!

“読者ペイジ”
ジャクソン

149号へのお便り紹介

青木真也のインタビューを読んで、このバカサバイバーはおっかないなと思いました。同じ号で谷川さんが「青木くんは弱い」と言ってたけど、弱い人がこんなことはできないと思います。
【埼玉県・アホサバイバーさん・会社員・30歳】

D ハッキリ言って、オレみたいなクレバーなボーイからしても、「弱い」の意味がいまいちわからないぜ。だから、ユーがわからなくても心配する必要なんてないんだぜ。え？　オレとアホサバイバー以外のみんなはわかるって？　おいおい、置いてかないでくれよお。

今号は宇多丸さんが出てたので買いました。次から次へと映画の魅力を語れるのはさすが！　一番最後のアイドル論も含めてさすがだと思いました。僕も綾瀬はるかだけは……！
【東京都・小遊三さん・会社員・40歳】

D オレはてっきりウタマルってのはもっとじいさんだと思ってたぜ。よくキクゾウやエンラクに「お迎えが……」って言われてるヤツだろ？　映画好きなんて、まったく知らなかったぜ！　え？　ボケが古すぎる!?

宇梶剛士さんインタビューがよかった。

宇梶さんの男気が誌面からビンビン漂っていてよかった。
【大阪府・三宅徳仁さん・風俗店店員・35歳】

D おいおい、せっかくナイスなハガキを送ってくれているのに、ユーってヤツはまったくおもしろいボーイだぜ（ポッ）。しかし、確かにこのタカシ・ウカジってのはカッコいいよな。きっとあの世にいるラモってヤツも、こんなインタビューが載ってるのを見たら、ヒャッホーって叫ぶに違いないぜ！

オーケンさんの「スティーブン・セガール最強説」がおもしろかった。最強説の内容が荒っぽくて最高。幻想が広がる。昔の外国人レスラーみたい。
【東京都・穂積智彦さん・会社員・43歳】

D このセガールってオッサンはもしかして非常に『kami-pro』向きな人物だったりするんじゃないのかい？　さすがオーケンは人物発掘がワンダフルだぜ。

小見川道大インタビューがおもしろかった。

た。いま一番まっすぐなコメントをしてくれるファイターだと思います。クソッタレ劇場2010、本当に楽しみです！
【神奈川県・大内和彦さん・会社員・30歳】

D オレみたいなまっすぐなボーイから見ると、人気ばかりにこだわってるヤツらを、ミッチーにどんどんブッタ斬ってほしいぜ！　え？　オマエじゃないのかって？

菊地成孔の「ターザン山本！と山口日昇」の記事がおもしろかった。ひさしぶりに自分としては楽しみな著書を出したターザンネタだったので。
【三重県・水谷順一郎さん・会社員・37歳】

D おっと、ここにもターザンフリークか……。じつはオレよりも人気があるんじゃないのかい？

おもしろかったのは〝読者ペイジ〟ジャクソンさんの記事。ジャクソンさんのコメントを読んで、おもしろかったし、うれしかったから。
【福井県・大平一さん・無職・33歳】

D オオオオオオーーーー！　オレはいつもこういうハガキを待っているんだよ。ユーたちもこれからはもっとハジメの純粋なコメントを見習ってくれよな！　クックックック。

熊本県・ターザン専門画家ZIVさん　おいおい、またターザンかい？　ユーたちはターザンのネタを描けば、ここに掲載されると思ってるんだろ？　……実際の話、そうなんだけどな。

---

kamipro149号
おもしろかった記事
RANKING

- No.1 宇梶剛士
- No.2 宇多丸
- No.3 堀辺正史
- No.4 映画変態座談会
- No.5 小見川道大

映画特集っていうと、オレの好きな『ラヂオの時間』は入ってないのかい？　え？　闘う映画じゃない!?　おいおい、映画なんてどれも闘いを描いた物語だろ？　でも、そんなんじゃない？　まったく、とうとうユーたちとは会話も成立しなくなってきたぜ。もっとオレのレベルについてきてくれないと困っちゃうぜ。クックックック。

おハガキ募集!!

おハガキ、どんどん送ってくれよ!
ケータイからでもOKだぜ!!
どんな意見、感想、苦情、抗議、
お悩み、ダメだしでも、ぜーんぜんキャッチするから安心しろって!　待ってるぜ!

こんな情報も24時間どんとこい!
ってヤツだ。
- 譲ってほしいもの
- タレコミ情報
- 選手に対するコメント、試合の感想
- その他、オールOKだ!!

以上、すべてのお便り・
イラストのあて先は

〒162-0805
東京都新宿区矢来町41-1
ザ・フタガミハウスNo.1
kamipro編集部「金権」係まで。

携帯サイト『kamipro Move』
からの投稿もできます。

団体オフィシャルおよび関係者のツイッターアカウント

※オフィシャルや代表者のアカウントを集めたんだが、載ってないものがあったらぜひ教えてくれよな!

谷川貞治 FEG代表「K1_Tany」
FEG宣伝熊「K1_Kuma」
DREAM「dreamPR」
笹原圭一 DREAM EP「sasaharakeiichi」
SRC「SRC_mobile」
向井徹 SRC代表「SRCbyWVR」
DEEP「deep_official」
佐伯繁 DEEP代表「sigeru_saeki」
パンクラス「_PANCRASE_」
UFC「ufc」

ダナ・ホワイト「danawhite」
ジュエルス「JEWELS_info」
ヴァルキリー「valkyrie_cf」
久保豊喜 GCM代表「kubotoyoki」
WWE「WWE」
新日本「njpw1972」
菅林直樹 新日本プロレス代表「NJPWSUGABAYASHI」
武藤敬司「muto_keiji」
DDT「ddtpro」
高木三四郎「t346fire」

マッスル坂井「musclesakai」
ゼロワン「zero1_fos」
ハッスル「321hustlehustle」
山口日昇「hustle_yamaaa」
SMASH「SMASH_2010」
酒井正和 SMASH代表「SMASH_Sakai」
アイスリボン「ice_ribbon」
さくらえみ「sakuraemi」
19時女子プロレス「19pro」
アントニオ猪木「Inoki_Kanji」

RENAが春麗に

『Girl's S-cup 2009王者』

『ストリートファイター』シリーズ

華麗にヘンシ〜ン!!

聞き手／鈴木佑
撮影／吉場正和
試合写真／丸山剛史

RENA

日本屈指のツヨカワファイターが大ヘンシ～ン！

そのキュートな容姿に加え、シュートボクシング女子部門の絶対エースとして華麗なファイトを繰り広げる女子格ファイター、『Girl's S-cup 2009』王者のRENA。

いまや格闘技雑誌にかぎらず、テレビや一般誌などさまざまなメディアに登場するこのRENAが、今回はな、な、な～んとコスプレに大胆チャレンジ！　しかもそれがゲームファンなら誰もが知ってる、あの『ストリートファイター』シリーズの人気美形キャラの春麗ときた日には、盆と正月が一緒に来たというかなんというか……いやはや、強くてかわいいにもほどがあります。

その凛とした強い眼差し、そして戦闘コスチュームからのぞく魅惑の脚線美……そりゃもう、男だったらスピニングバードキックを食らいたくなることこのうえなし！

とにもかくにも、RENAが好きなゲームのことから、間近に控えた『Girl's S-cup 2010』、そして気になる男性観まで語りまくり！　弱冠19歳の等身大トークに耳を傾けろ！

――いやぁ、RENAさん！　春麗（チュン・リー）のコスプレがメチャクチャお似合いでしたよ！

RENA　……そうですか？　まぁ、こういう格好するのも最初で最後ということで（笑）。

――え～、最初で最後⁉　RENAさんはメディアへの露出もなにかと多いと思うんですけど、いままでにコスプレをしたことって……？

RENA　ないですね。基本、断ってるんですよ。

――あ、断ってる（笑）。じゃあ、今回も「何やらせんのよ！」みたいな？

RENA　ウフフ（意味深な笑い）。

SB広報　いや、もうたいへんだったんですよ。今回の取材のことを話したときに、RENAがブーたれちゃって（苦笑）。

RENA　え～、そんなことない、ウソですよ！（笑）。

SB広報　やっぱり本人的にはSBの女子のトップとして、強さを打ち出したいという部分もあって、普段はコスプレや水着の取材なんかはお断りしてるんですよ。まぁ、『kamipro』さんにはブログでもお世話になってますし（携帯サイト『kamiproムーブ』で日刊ブログ『RENAのSBダイアリー』を絶賛連載中！）。

――うわ～、なんか無理言ってすいません！（汗）。でも、RENAさんには変身願望みたいなものはないんですか？

RENA　それがないんですよね～。小さい頃は人魚になりたいとか、女の子らしいところもあったんですけど、いまはもう全然。

――ちなみに今回は『ストリートファイター』シリーズの人気キャラである春麗のコスプレをしてもらったわけですけど、ゲーム自体はやったことありますか？

RENA　いや、全然やったことないんですよ。ゲームはするんですけど、『ストリートファイター』はちょっとよくわからなくて、お話をいただいたときも「春麗？」って感じだったんで（苦笑）。

――え～、春麗を知らないんですか？

RENA　？・？・？（キョトンとした表情で）。

――スピニングバードキック！

――失礼しました！（笑）。じゃあ、普段はどういうゲームをやってるんですか？

RENA　う～ん、どんなゲームだろ……。（ニンテンドー）DSで『牧場物語』とか。

――それはどういうゲームなんですか？

RENA　え～と、自分で牧場を運営したり、動物と触れ合ったりするゲームですね。ちょっと言葉で説明するのが難しいんですけど。

――RENAさんはけっこうゲーマーだったりします？

RENA　いや、気が向いたらって感じでそんなには。でも、小さい頃はよくやってましたよ、お姉ちゃんたちと。

――RENAさんは4人姉妹なんですよね。どんなゲームをやってたんですか？

RENA　なんか、矢印の方向に踏んで踊るヤツが流行ったじゃないですか？

――あ～、『Dance Dance Revolution』ですかね。

RENA　そうそう、それです！　ほかにも自分で身体を動かすようなゲームをよくやってましたね。

――RENAさんが格闘技を始めたきっかけは、姉妹ゲンカに勝つためっていうのは有名な話ですけど、ケンカの原因がゲームだったことはありました？

RENA　アハハハ！　いや、ゲームはないですね。もっと単純に「それ、あたしの服やろ！」とか、「あんた、あたしの物食ったやろ！」とか「お金取ったやろ！」みたいな（笑）。

――は～、RENAさんは言われる側なんですか？

RENA　そうですね。で、私が「取ってへんわ！」とか言い返すから、お姉ちゃんが殴りかかってくるんです。

――うわ、ハードですね！

RENA　すっごい、ハードですよ！（キッパリ）。だからキズが絶えなかったし、目の下に青タンとか普通でしたから。

――ケンカじゃレフェリーみたいな止め役もいないですもんね。

RENA　そうですね、ウフフ。そのときに比べたら試合のほうが全然マシですよ、止めてくれますもん（笑）。

――ダハハ、試合のほうがマシ（笑）。姉妹のなかでは1対3だったんですか？

RENA　いや、1対1です。一番上と二番目がケンカしたり、3番目と私がケンカしたりとか。

――いろんな組み合わせがある、と（笑）。そもそも、気性の激しい家系なんですか？

RENA　……激しいかもしれない（笑）。でも、年を取るにつれて仲良くなってますね。まぁ、たぶん一緒に暮らしてないから、ケンカする理由もないですし。

RENAは8.29『Girl's S-cup』で、ベテランファイターの渡辺久江と、なんと1回戦で激突！　この新旧ビジュアル系対決を制するのはいったいどっちだ？

姉妹ゲンカはハードでしたよ
いつもキズが絶えなかったですから

——なんでもそのお姉さんたちにはお子さんが多いとか？

RENA　一番目と二番目が3人ずついるんですよ。私、12歳からもう叔母さんでしたから。

——RENAさんは所属の及川道場でわんぱくグローブ空手の指導もされてますし、小さい子の扱いには慣れてそうですね。

RENA　そうですね。けっこう慣れちゃいましたね。

——子ども相手にカチンときたりすることはあります？

RENA　あ、たま～にありますよ、ウフフ。こっちをおちょくってきて、それがしつこかったりすると「あんた、ちょっといいかげんにしぃや」って（笑）。

——調子に乗んなよ、と（笑）。いまは8月29日の『Girl's S-cup』に向けて練習に明け暮れてると思いますけど、最近のマイブームとかってあります？

RENA　え～、何にハマってるやろ？　……とりあえず『トイ・ストーリー3』は観に行こうと思ってるんですけど。いや、でもホントに試合前になると"食べる、寝る"ぐらいしかないんですよね。

——ちなみに食べ物だと何が好きなんですか？　なんかアイドルに聞いてるみたいですけど（笑）。

RENA　アハハハ！　私、果物があったら満足なんですよ。メロン、イチゴ、グレープフルーツ、ミカンとか、もう好きなときに好きなだけ食べる感じで。あとはやっぱり焼肉ですね！

——あ、焼肉は相当好きだって聞きましたよ。

RENA　はい（ニッコリ）。試合前の計量が終わってからは必ず焼肉とかステーキとかお肉を食べに行くんですよ。やっぱり闘争心も湧きますし。

——じつは痩せの大食い？

RENA　あ～、けっこう食べますね。でも痩せじゃないですよ、脱いだらけっこうゴツイんで（笑）。

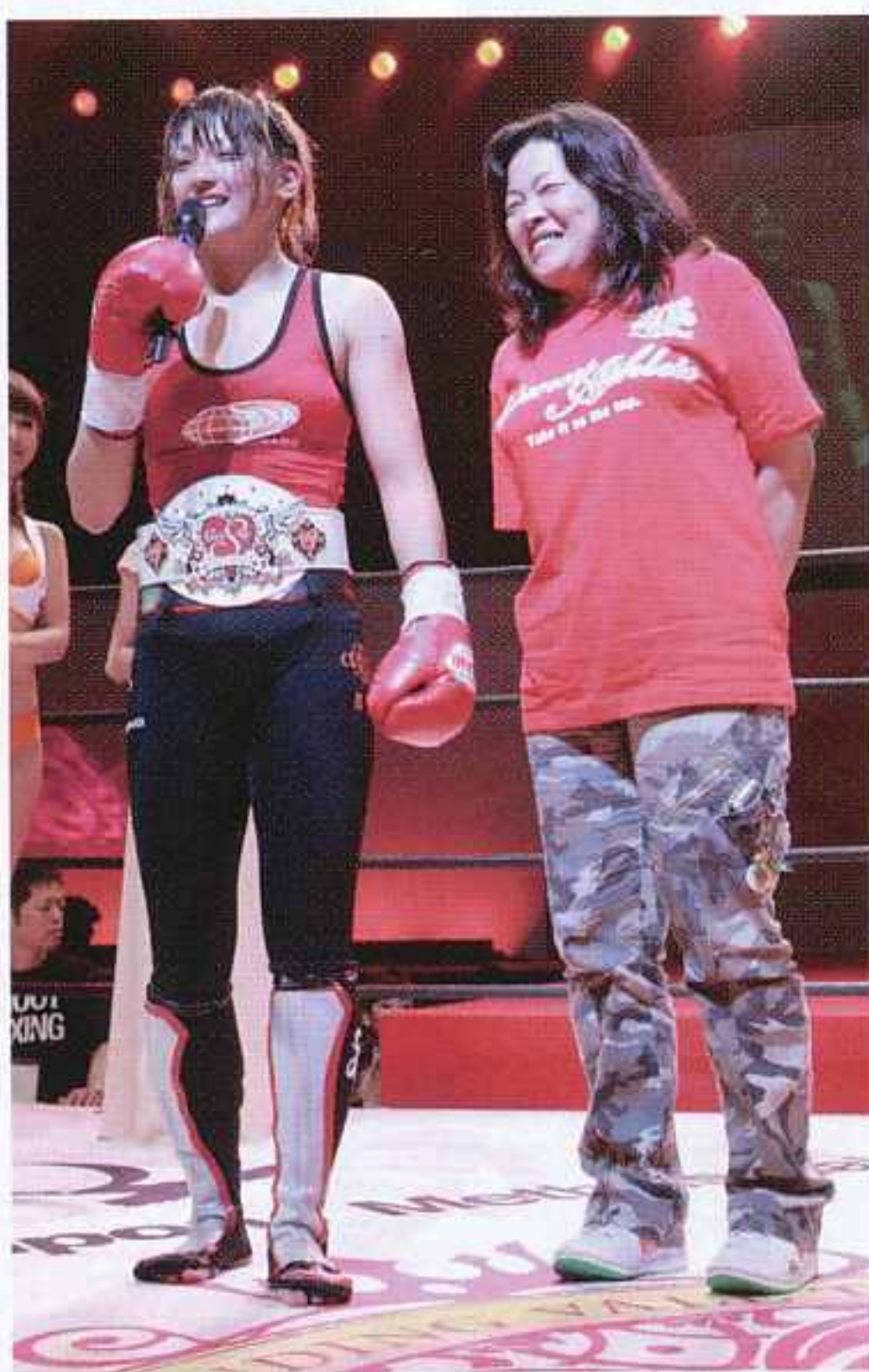
——ツヨカワと同時にゴツカワだ、と（笑）。RENAさんは今年の3月まで高校生だったわけですけど、学校ではどんなキャラだったんですか？

RENA　よく「あんた、しゃべらんほうがモテるわ～」って言われてましたね（笑）。「あんた、ちょっとしゃべりすぎや～」って。

——へ～、しゃべると3枚目になっちゃうんですかね。

RENA　なんかテンション上がると、一人でしゃべって一人で笑ってるんですよ。アハハハ！　もともとお笑いが好きだし、ブラックマヨネーズの番組とかを毎週録画してるんですけど。

——でも実際のところ、モテてたんじゃないですか？

RENA　う～ん、女子校だったし、出会いの場もないんで。学校が終わったら家に帰って寝て、練習漬けの毎日でしたから。

RENAは昨年の『Girl's S-cup』で吉田正子、石岡沙織、V一に勝利して優勝。そしてリング上にお母さんを呼び寄せ「昔はひきこもりで迷惑をかけました。ここまで育ててくれて、この姿を観てくれてうれしいです」と感謝の言葉。美しき親子愛!

——じゃあ、合コンみたいなものもとくには？

RENA　そうですね。それに誰かの紹介とかだと、なんかパッとしなくて嫌なんですよ。

——こういう質問もいろんなところでされてるとは思うんですけど、RENAさんの好きな男性のタイプっていうと？

RENA　私は男っぽい人がいいですね。ナヨっとしてるよりは「俺についてこい」的な。あとはできれば私よりもゴツいほうがいいかな（笑）。

——なるほど（笑）。芸能人でいうと誰ですかね？

RENA　私、市原隼人さんが好きなんですよ。さわやかで明るいし楽しいかなって。外見よりもその中身に惹かれますね。

——外見より中身！　え～、本当ですか？

RENA　本当ですよ！　私、イケメンが全然ダメなんですよ。なんか、浮気とかされたら嫌やし。それにイケメンって飽きちゃうでしょ？

——イケメンは飽きる！（笑）。

RENA　たとえばイケメンでも、中身を知っちゃうとあまりカッコよく思わなくなってくるんですよ。だから理想は理想で置いておきたいですね。

——ズバリ、その男性観は自分の経験に基づいたものなんですか？

RENA　まぁ、好きだった人がいたんですけど、その人が友だちと付き合って、その内面の話を聞いたら引いちゃったりとか（笑）。

——しかし、外見より中身とはファンが希望を持てるような意見ですね～。

RENA　いえいえ（笑）。

——でも市原隼人を好きな人が言っても、あんまり説得力ないですけどね！

RENA　アハハハ！　だから、その内面が好きなんですって！

——了解しました（笑）。さて、昨年に続いて開催される『Girl's S-cup』のことも聞きたいんですが、初代王者として意気込みはどうですか？

RENA　また一からのスタートですし、SBのトップとして獲らないとっていうプレッシャーは凄く感じてますね。

——意外とプレッシャーに追い込まれたりします？

RENA　私、試合前って凄くイライラしてるんですよ（笑）。もともと喜怒哀楽が激しいから、練習で思いどおりにいかなかったりすると、けっこう泣いたりもしますし。

——そういうときは周りの人も腫れ物に触るみたいな対応なんですか？

RENA　いや、ほっとかれてますね（笑）。でも、私もそっちのほうがいいんですよ。まぁ、泣いても一晩寝たらわりとケロっとしてますし。やっぱりリセットできないとやっていけないんで。

——去年は優勝賞金でお母さんと親子水入らずで旅行に行ったとか？

RENA　そうですね……どこ行ったっけな？　あ、白浜！　今年は沖縄にでも行こうかなって。でも、いまお母さん、3泊4日で沖縄行ってるんですよ～。

——あ、一足先に。

RENA　そうなんですよ。「あんたも行く？」って言われたんですけど、「行けるか～、試合前じゃ～」って（笑）。

——優勝したら自分へのご褒美とか考えてますか？

RENA　ほしいものは……、休みですかね（笑）。

好きな男性のタイプですか？
できれば私より
ゴツいほうがいいかな（笑）

―休み（笑）。でも、凄いと思うんですよね。周りを見たときに、同年代で自分くらいストイックな環境にいる女の子っていると思います？

RENA　確かに周りではいなかったですね。でも、全然違う競技の子なんかが頑張ってるのを見ると励みになりますよ。

―誰か仲のいい別競技の選手がいるんですか？

RENA　いま、大阪で私とよく取り上げられるのが、八木かなえちゃんっていうオリンピックを目指してる重量挙げの選手なんですね。私の一つ年下で高校3年生なんですけど、100キロ以上挙げる凄い選手で。そういう子が頑張ってると、競技は違えど「負けてられないな」って思いますね。

―刺激を受ける、と。なんだか話を聞いてると、いまは同年代の友だちと遊ぶ機会もなかなかなさそうですね～。

RENA　そうですね、たまに休みの日とかに遊ぶ感じですね。そういえば最近、同年代で幼なじみの子が赤ちゃん産んだんですよ！　それがなんか信じられなかったですね。

―自分に置き換えたりは？

RENA　もう、全然想像もつかないですよね。私はまだいいかな（笑）。

―ちなみにRENAさんは結婚願望はあるんですか？

RENA　う～ん、25歳までには子どもがほしいんで、23くらいには結婚したいですね。

―え～、けっこう近い将来じゃないですか。じゃあ、結婚したらそのあとは選手としては……？

RENA　ウフフ。でも、あと4～5年とか目標を設定するからこそ頑張れるっていう部分もあると思うので。その頃になれば私に替わる新しい世代も出てくるだろうし。やっぱり、格闘家だけど女の幸せもほしいですしね（笑）。

―では、それまでは突っ走って女子格を盛り上げたい、と？

RENA　はい、そうですね（ニッコリ）。

―そのためにはコスプレすることも辞さない、と!?

RENA　いえ、コスプレは今日で見納めでお願いします！（笑）。

【10年7月17日／都内・シュートボクシング協会にて収録】

RENA

れーな■1991年6月29日、大阪府出身。小学6年のときに及川道場へ入門。グローブ空手の大会で実績を積み、07年に『クボチューン・レーナM15』のリングネームでJ-GIRLSでプロデビュー。09年にGirl's S-cup 2009で優勝。及川道場所属、160cm、52kg。

たよ。
RENA　う～ん、女子校だったし、出会
RENA　いえいえ（笑）。
かね（笑）。

SUPER STREET FIGHTER IV

対戦格闘ゲームの金字塔

『ストリートファイター』の進化が止まらね～!!!!!!

（棚橋弘至調）

『スーパーストリートファイターIV』

- 対応ハード＝PlayStation®3/Xbox 360
- 発売日＝好評発売中
- 希望小売価格＝通常版4,990円（税込）

20年以上にわたって格ゲーユーザーから愛される『ストリートファイター』。今年4月にはシリーズ最新作『スーパーストリートファイターIV』が発売され、いまなお全世界の対戦格闘シーンを興奮の坩堝に巻き込んでいる。その『ストリートファイター』シリーズの大きな魅力といえば、今回RENAがコスプレをした春麗をはじめとする、バラエティに富んだキャラクターの存在。『スーパーストリートファイターIV』では、新規および追加キャラ10人を含めて、総勢35名が激闘を繰り広げる!　ここでは本誌イチオシのツワモノをご紹介!!

シリーズ初のテコンドーキャラ

ジュリ

シリーズ初の悪女キャラクター。性格はきわめて残忍かつ享楽的で、闘った相手を破壊しつくすことに喜びを見出す、歪んだ快楽主義者。左目に埋め込まれた風水エンジンと呼ばれる特殊な義眼で、超常的な能力を得ている。好きなものは自身のコードネームでもあるスパイダー（クモ）。春麗とはライバル関係にあたる。

オイルレスリングの使い手

ハカン

世界有数の食用油メーカーの社長であると同時に、ヤール・ギュレシュ（オイルレスリング）の達人でもあるトルコの勇者。油まみれから繰り出す技は独特で、相手だけでなく時には見ている者までを混乱させる。豪快で人懐っこい性格で、家族思いの父親でもある。なぜか演歌が得意な、日本の心がわかる油もしたたるいいオヤジ。

ミズ・パーフェクト

C・ヴァイパー

タフでスマートな女性エージェントで、その行動は常にビジネスライク。その異名どおり、仕事は完璧にこなすものの、意外にも家事は苦手。全身に武器を仕込んだスーツから攻撃を繰り出し、さまざまな場所で暗躍するが、その正体は謎に包まれている。B98／W60／H90のダイナマイトバディの持ち主でもある。

新作紹介

カプコンキャラとマーヴルキャラのドリームマッチが実現!
10年以上待ち望まれたゲーム史上最高のクロスオーバーバトル!!

『MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds』

- 対応ハード＝PlayStation®3/Xbox 360
- 発売日＝2011年春予定
- 希望小売価格＝未定

無限の可能性を秘めた2タイトルの豪華競演!
交わることのなかった二つの格闘世界に奇跡の×（クロス）が!!

『STREET FIGHTER X 鉄拳』

- 対応ハード＝PlayStation®3/Xbox 360
- 発売日＝未定
- 希望小売価格＝未定

7.31『ジュエルス』
初代ライト級女王決定トーナメント大熱狂!

12.17後楽園ホール大会

"女子格の集大成"に向けて『ジュエルス』が加速する!

文／鈴木佑　撮影／堀江ガンツ

夏草や"ツヨカワ"どもが夢の跡

暑い夏には熱い女の闘いがよく似合う!

全10試合中、8試合が一本かTKO勝ちという熱戦続きで、おおいに盛り上がった7・31『ジュエルス』新宿FACE大会。今大会ではジュエルス初代ライト級女王決定トーナメントの1回戦4試合が行なわれ、国内外の女子格ファイターが準決勝進出をかけてしのぎを削ったのだが……そこには衝撃の結末が待ち構えていた。

08年3月の『ジュエルス』旗揚げ戦のメインを務め、同イベントをエースとして牽引してきた石岡沙織が、総合3戦目のルーキー、能村さくらの前にまさかの判定負け! トーナメント優勝の先に"秒殺女王"藤井恵戦を見据えていた石岡が、1回戦で姿を消すことに……。しかし、波乱を起こした能村は全日本柔道学生選手権準優勝の実績を誇り、佐伯繁スーパーバイザーも「デビューからものが違うと感じてた」と語るほどの猛者。今回はその恐るべきポテンシャルを見せるかたちとなった。

そして石岡とともに"美人すぎるファイター"として、テレビや一般誌をはじめさまざまなメディアに登場、ジャンルの広告塔の役割をはたしてきた長野美香は、1回戦でヨアキム・ハンセンの愛弟子、セリーナと対戦。長野は5・23『ジュエルス』で同じセリーナと対戦するも、押さえ込まれたまま何もできずに判定負け。その瞬間、長野はリングにうずくまり、しばらく立ち上がれなくなるほどに大号泣。その姿は会場全体がなんとも言えない雰囲気になるほどであった。

今回、「セリーナに負けてからセリーナに勝ちたくて、セリーナに勝つために練習をしてきた」という長野は、悲壮な決意を胸にセパレートタイプのニューコスチュームで登場。割れた腹筋が充実した練習を物語る長野は、前回とはうって変わって下からの関節技でセリーナを翻弄。最後は得意技である腕十字を極めて1R一本勝ち!

文句なしのリベンジに成功した長野はブログで、「格闘技は初めて自分からやりたいと思ったことなので、最後の最後まで燃えつきるまでやりたい。本気で皆さんに認めてもらえる選手になりたい」と力強いコメント。いまや国民的人気者となったAKB48にスカウトされたこともあるほどのルックスを持ち、名門・中京女子大学レスリング部出身のファイターが、名実ともにツヨカワを目指すべくついに覚醒!

また、トーナメントの残り2試合では、能村と並んで佐伯スーパーバイザーが「驚異のルーキー」と評価する"藤井恵の秘蔵っ子"浜崎朱加が、韓国のイ・ソンハルから師匠譲りの秒殺勝利。そしてV候補の呼び声高いハム・ソヒも、プロレスラーの市井舞から貫禄の試合運びで判定勝利を収めた。

女子格界に新たな波を予感させるニューカマーの台頭、そして盤石の強さを保持する韓流戦士。ジャンルとしての間口を広げる意味で、「女子格をエッチな目で見て何が悪い!」をテーマに掲げてきた本誌としては、ぜひ強さに目覚めた"美人すぎるファイター"長野美香をイチ押し選手として挙げたいのだが、強豪揃いの中でその結末ははたして……?

なお、準決勝、決勝は12月17日に『ジュエルス』初の進出となる後楽園ホール大会で行なわれ、その組み合わせは10月10日の新木場大会で発表する予定。佐伯スーパーアドバイザーは「(12月は)オールスター戦を組みたい。石岡選手にも声をかける」とその展望をコメント。

スマックガール消滅時にはジャンルとしての存続も叫ばれた女子格。旗揚げから3年弱、ツヨカワ路線を敷いて小規模の会場ながらも地熱を高めてきたジュエルスが、その集大成をいかに見せるか? その鍵を握っているのは長野美香なのだ!(願望込み)。

左から浜崎、能村、ハム、そして長野。女子格の"国内最激戦区"となる52kg級を制するのは誰だ? ちなみ能村は今年引退したあのMIKUと同門。

「『真・三國無双』のおかげでマックでバイトしストーカーに遭いプロレスラーになりました」

元ひきこもりレスラーが語るゲーム更生録!

真琴

闘うゲームといえば、『真・三國無双』もその一つ。その『真・三國無双』が大好きでたまらないというのが、ご存知、元ひきこもりレスラーの真琴だ。話を聞くと、『真・三國無双』のおかげで世間とつながれたということだが、いったいどういうこと!? マックやらストーカーやら、真琴の壮絶人生とは!

聞き手/松下ミワ　画像協力/(株)コーエーテクモゲームス

ターンとか待たないで 普通に斬って斬って……フフフフ

――今号は『闘うゲーム』特集ということで、『真・三國無双』が大好きな真琴さんにお話をうかがいにまいりました！

真琴　は、はい。大好きです!!

――あ、ありがとうございます（笑）。まず、お聞きしたいんですが、そもそもゲーム自体をやるようになったのはどのくらいからなんですか？

真琴　え……と、思い出すと、親が好きで、ちっちゃい頃からずっとやってました。

――ほう。ご両親がやってたわけですね。

真琴　だから、ファミコンですね。あの……あずき色の！

――あずき色を強調しますか（笑）。どんなソフトで遊んでいたんですか？

真琴　……ちょっと覚えてないんですけど、『スーパーマリオ』はやってました。

――『ファミスタ』とかも流行りましたよね、野球ゲームの。

真琴　あっ、父がやってたと思います。

――じゃあ、やっぱりお父さんが一番大好きで。

真琴　お父さんも好きですけど、母のほうが……『ファイナルファンタジー』とかやってて。

――真琴さんは、そんなご両親を見ながら育った、と。

真琴　はい。自分も一緒にやってて、ゲームが好きになりました。……外に遊びに行くよりは、家でゲームして遊んでました。

――でも、珍しいですね。小学校や中学校のときって、周りにゲームが大好きだという女子っていました？

真琴　ああ、あんまり友だちがいなかったんで。……はい。

――そ、そうですか（笑）。じゃあ、真琴さんはいろんな意味で特殊な感じだったんですね。

真琴　あ……はい。

――それで、肝心の『真・三國無双』はどのくらいからやり始めたんですか？

真琴　『真・三國無双』は親戚のお兄さんがやっていて、それが中学生ぐらいでした。だから、三国志自体は知らなくて、『真・三國無双』をやってから知ったんですけど。

――つまり『真・三國無双』から先に入ったわけですね。

真琴　あ、あの、象に乗れるんですけど、楽しそうだなって、やらせてもらって。

――象に乗れるのが楽しい、と（笑）。

真琴　乗れます……。あと、キャラは48人以上いるんですけど、その中から選んで使うんですね。

――真琴さんは誰を使ってたんですか？

真琴　自分は貂蝉（ちょうせん）という女性が好きでした……。生き方が好きでしたっ！

――生き方が！

真琴　そうです。……あの、実在はしないって聞いてるんですけど。

――実在してないけど、生き方に憧れた！と。

真琴　は、はい！　自分の身を犠牲にしてまで、董卓（とうたく）っていう悪い人がいるんですけど、その人を倒そうとして。……なんか、「連環（れんかん）の計」というのがあるんですけど、呂布（りょふ）という凄く強い人と董卓のあいだに入って、お互いを仲違いさせて、どっちも滅ぼすっていう……。

――壮絶な人生ですねぇ。

真琴　世の中のためやってます。私も世の中のために何かやりたいですっ（キッパリ）。

――貂蝉級の活躍をしたい!!と。

真琴　正義の味方といいますか、綺麗な人が凄く好きなので、綺麗で悪女っぽい方が好きなので。

――たとえば、アイスリボンで言うと、さくらえみさんみたいな感じですか？

真琴　う～ん。……さくらさんは、見るからに悪い方なので……じ、自分が目指します！

――そんなこと言っていいんですか（笑）。真琴さんはもともとそういう女性像の持ち主が好きなんですね。

真琴　そうですね。綺麗で悪女っぽい方が凄く、かっこよく見えて、憧れます。あの……ガイジンさんなんですけど、トリッシュ・ストラタス（元WWEディーバ）が凄く好きで、その人に会いたくて、プロレスを始めたんです。

――確かにカッコいいですね。プロレスラーになって会ったりしました？

真琴　あ、あの……自分がデビューしたときにちょうど引退してしまって……。

――あらら、それは残念です。

真琴　でも、なりたいです。自分も生まれ変わって絶世の美女になってみたいです。

――ただ、『真・三國無双』って男性のキャラクターのほうが多いですよね。

真琴　そうです。でも……自分はなぜか、男の人のキャラクターより、女性のキャラクターをいつも選んでしまいます。

――女性ってすぐ負けちゃうんじゃないですか？　弱く設定されてたりするとか。

真琴　あっ、大丈夫です。確かに攻撃力はちょっと弱いんですけど、そのぶんすばやいので。すぐ次の攻撃にいけるんです。あの……斬っていくゲームなんですけど。

――はいはい、ばんばん斬っていくゲームですよね。

真琴　ターンとかを待たないで、普通に斬って斬って斬って……フフフ。

――どんどん斬りまくってますか（笑）。

真琴　斬ってます、フフフフフ。

――そ、それはよかったです（笑）。

真琴　『デビルメイクライ』って知ってます？　そういう感じのゲームで斬るんです。……それが、気持ちいい。ゾクゾクします。

――相手は死んじゃってますけど、真琴

さん的には大丈夫なんですか？

真琴　大丈夫です……。

——それ、中学生のときにハマったんですよね。

真琴　あ、はい。

——けっこう怖くないですか、ああいう世界観って？　なんでしょう、おどろおどろしいというか。

真琴　でも、斬っても血は出ないので。『バイオハザード』とかは、凄く怖くて。血が出るじゃないですか。あれは怖いんですけど。『真・三國無双』は出ないので。

——血が出るのはダメなんですか？

真琴　血が出るのは怖くて。でも、『デビルメイクライ』は血が出るんですけど、それは大丈夫です。

——なんでですか？

真琴　なんでだろう……。

——考えましょうか（笑）。

真琴　人間っぽいのは怖くて、『デビルメイクライ』というのは、敵がモンスターなんです。だから……。

——ちょっとリアルな感じの敵は怖いんですか？

真琴　怖いんです。

——現実の世界ではどうなんですか？

真琴　現実の世界……？

——プロレスやっていると、血が出ちゃったりするじゃないですか。そういうのは平気なんですか？

真琴　う～ん、血……？　自分はよく出血するんですけど。自分の血は大丈夫ですね。はい。ほかの人のは、やっぱりドキドキします。

——でも、真琴さんの攻撃で、血が出ちゃったりとかもあるわけですよね。

真琴　そうですね。……あ、ゴメン、みたいな。

——ワハハハハハ！

真琴　あんまり自分は、血を出させたことはないと思うので。……でも、骨折させちゃったか。

——あらら。じゃあ、へんな言い方ですけど、血を出させないように気をつけてるわけですか？

真琴　ケガはさせないようにしたいんですけど。

——優しいレスラーなんですね（笑）。じゃあ、その鬱憤をゲームで発散させてるという感じなんですかね。

真琴　鬱憤というより、ホントに『真・三國無双』のキャラとか世界が好きで、入りたいんです。あったら入りたい。

——殺されちゃうかもしれないですよ。

真琴　はい。だ、大丈夫です！

——「はい」って（笑）。ちなみに、真琴さんはこの真・三國無双シリーズは『真・三國無双』からやり始めたという感じなんですよね？

真琴　全部持ってます。『真・三國無双2』から始めたんですけど、全部ほしいと思って、『三國無双』も『1』も全部買って。でも、自分はやっぱり、『2』が一番好きです。ホントに三国志の世界に入った気分になれます……。

——真琴さんの周りで『真・三國無双』にハマってる人は、いらっしゃるんですか？

真琴　……ハマってるかどうかはわからないんですけど、木高イサミさんのTシャツに「木高無双」って書いてありました。あの……悔しいです。真琴無双も……。あとは帯広さんと。

——あ、19時女子プロレスの帯広さやかもやってるんですか？　それは真琴さんが薦めてですか？

真琴　いえ……。

——ゲーム話とかは、あまりしない感じですか？

真琴　ときどきしか。普通の話もあんまりしない。

——先輩後輩では、あまり話したりはしない世界なんですかね。

真琴　そうですね、あんまり……。

——厳しい世界なんですね。

真琴　自分が無口なだけです……。

——そうですか（笑）。ちなみに、最近もゲームにはハマってるんですか？

真琴　実家で……。でも、いえっ、朝が早くて夜が遅いので、やる時間がなくて……。できてないんです。

——寂しいですね。じゃあ、プロレスラーになる前のほうがやってたんですね。

真琴　毎日。あの……ちょっとひきこもってたことがあって。

——ああ、真琴さんがひきこもってた時期があるんでしたよね。その時期にやっぱり『真・三國無双』を。

真琴　こればっかりやってました。

——ご両親からは何か言われたりしませんでした？

真琴　呆れられて、あきらめられて。私、妹がいるんですけど、もう何も口も利いてくれなくて。

——それは寂しいですね……。

真琴　寂しかったです。

——でも、世間に出るきっかけも『真・三國無双』だと聞きました。

真琴　そ、そうです！　貂蝉のコスプレをしたいと思って。……初めてバイトをして、コスプレの衣装を作るためにお金が必要になって、バイトをしまして。……マックで。

——ほう、マックで。それは凄い勇気でしたね。

真琴　そうなんです。ホントに電話をかける前は震えてたんですけど、アルバイト先に。頑張りました。貂蝉になるために！

——ちなみに、なんでマックにしたんですか？

真琴　なんかポピュラーかなって。でも……カウンターには立ってないんです。ハンバーガー作ってました、裏で。初めから「カウンターはできません」って。

——ワハハハハハ！　よく採用されましたね。

真琴　そこはプロレスラーになっても、ちょっとはやってたんで、いまはもうやってないんですけど、2年ぐらいかな。

——えっ！　そんなに長くやってたんですか。

真琴　そうですね。

——マックってバイトでもどんどんグレードが上がっていくって聞いたことがあるんですけど。

真琴　あっ、そうです。……自分は上がらなかったです。

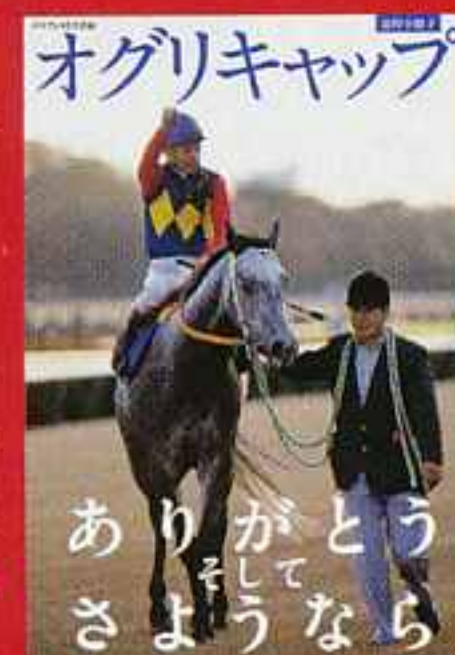
——そうなんですか（笑）。じゃあ、ずっと裏でハンバーガーを一生懸命作って。

真琴　作ってました。貂蝉になるために。

『真・三國無双』のなかで好きな男性が、なんとオカマキャラの張郃（ちょうこう）だという真琴。現実の世界でも男らしい人はNGでオカマっぽさを求めるという。真琴ファンの人はもうオカマに変装してアイスリボンに駆けつけろ!

——で、肝心の衣装はいくらぐらいしたんですか？
真琴　6万円ぐらいでした。
——はー、けっこうかかるんですね。
真琴　オーダーメイドで。それでも安いほうらしいんですけど……。給料全部使ってしまいました。
——6万円といったら2ヵ月ぶんくらいですか？
真琴　そうです。全部使って貂蝉になりました。
——それって社会勉強というか、タメになりました？
真琴　なったんですけど……う～ん、はい……。
——べつにそうでもないみたいですね（笑）。
真琴　いや……ストーカーみたいな人がいまして、ストーカー的なことをされて、辞めてしまったんです。
——あら、それはお店の人で？
真琴　お店の人です。
——はー、それはたいへんでしたねぇ。
真琴　でも、縁は切れたと思うので。そんなに激しいストーカーじゃないので。
——なんか凄い人生ですね。それは「好きです」みたいな感じで言われたってことですよね？
真琴　はい。
——でも、嫌だったんですか？
真琴　嫌でした！
——なるほど（笑）。『真・三國無双』がきっかけでバイトとかストーカーとか人生の勉強をした感じですね。
真琴　そうです。もしプロレスをやってなかったら、コーエーさんに入りたかったです。会社に。求人募集で。
——そんなに好きだったんですね。
真琴　はい。休みの日とかも、その日はゲームやって、一日潰してしまいます。貂蝉が好きで……。
——本当に憧れの女性なんですね。なんか、女性に恋してるみたいな感じになってますけど（笑）。
真琴　はい。凄いキレイ。
——そうなんですか。男性よりも女性のほうが憧れる感じなんですか？
真琴　い、いや、そういう意味ではないんですけど。男性より女性のキャラとかを好きになることが多いです。
——では、好きな男性のタイプというのは？
真琴　……この（『真・三國無双』の）なかにいるんですけど。……張郃（ちょうこう）

まこと■本名非公開。1989年9月26日、兵庫県出身。06年7月25日、東京千本桜ホールの対りほ（当時・小学3年生）戦でデビュー。対人恐怖症で元ひきこもり、そしてその底抜けの弱さからマニア層を中心に話題を呼ぶ。得意技はダブルアームスープレックスホールド、真琴50kg!（ジャンピングボディプレス）、無気力キック。167cm、53kg。

オカマが好きってわけじゃないけど惹かれます。オカマが好きです

という、オカマなんですけど。
——オ、オカマが好きなんですか!?
真琴　はい。オカマが……フフフ。
——オカマの人が好きなんですか？
真琴　オカマが好きってわけではないですけど、惹かれます。
——ちなみに、ゲームとは関係なく、好きな男性のタイプは？
真琴　オカマが好きです。
——やっぱりオカマが好き（笑）。
真琴　はい。男くさくない人のほうが好きです。
——じゃあ、ジャニーズとかですか？
真琴　ジャニーズは……好きじゃないです。……男くさいのがあまり好きじゃないので。
——でも、『真・三國無双』なんて男くさい人ばかりじゃないですか（笑）。プロレス界もそうですし。
真琴　はい……。
——おもしろいですね、真琴さんは。ちなみに、『真・三國無双』のほかにハマったゲームってありますか？
真琴　いっぱいあるんですけど、『（SILENT HILL）ZERO』っていうゲーム知ってますか？　写真をパシャパシャ撮って幽霊を倒していくっていうヤツなんですけど、あれが好きでした。
——それはどういったゲームなんでしょう。
真琴　写真を撮って、除霊をするんです……。
——それは延々と除霊し続けるわけですね（笑）。
真琴　そうです。怖いんです。それを「死ね、死ね、死ね」って感じで。
——真琴さんはゲームになると人が変わるんですね（笑）。
真琴　……そうかもしれないです。
——ムチャぶりかもしれないですけど、そんな真琴さんにとってプロレスとゲームって共通点みたいなものはあるんでしょうか？
真琴　自分的には……違う自分になれるというか。
——ああ、なるほど。ゲームをやってるときは、たとえば貂蝉が乗り移ってるし、プロレスのリングでは“プロレスラー真琴”として闘える、と。
真琴　はい。真琴になれます。
——そういう切り替わるものがあると、楽しい感じになれるんですね。
真琴　そうですね。普段の自分にあまり自信がないので、ゲームとかで……。コスチュームを着ると、「やらなきゃ」と思いますし。
——じゃあ、やっぱりコーエーに入社するより、全然よかったかもしれないですね。
真琴　あ、でも……『真・三國無双』は、キャラが凄く綺麗なんで……。コーエーにも入ってみたいです。
——『真・三國無双』にも入りたいし、コーエーにも入りたい。
真琴　はい。貂蝉になりたい……。
——ハハハ！　どこまでいっても貂蝉になりたい、と。
真琴　キレイな人になりたいです。
——そして、オカマがタイプ（笑）。もうわけがわからなくなってきました！
真琴　あの……最後に一言いいですか……？
——なんでしょうか？
真琴　……新しいのが出たら、買います。
——というわけで、『真・三國無双』が大好きな真琴さんのお話でした！
【10年8月3日／埼玉県・アイスリボン事務所にて収録】

『ハッスル』はどのように崩壊への道を歩んだのか?
関係者が語るファイティング・オペラの舞台裏

これが本当のバッドラックだ!

不定期連載企画

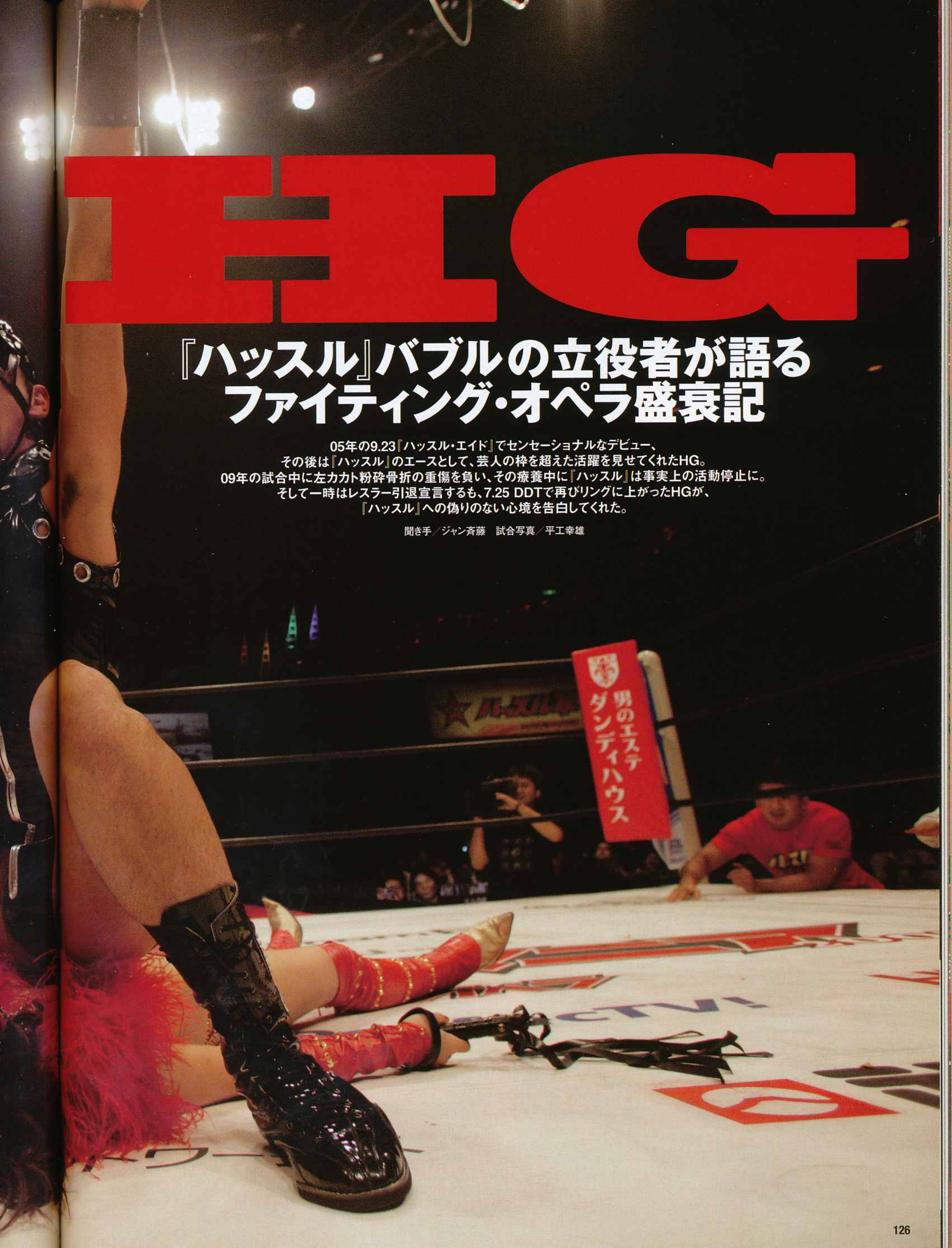
ハッスルレクイエム

本誌No.147に掲載された"『ハッスル』を救った男"中村祥之氏のインタビューが大反響!
そこで『ハッスル』とはいったいなんだったのか、本誌なりの切り口で徹底検証!
時代の徒花に終わってしまったファイティング・オペラの真実に迫る!

HG

『ハッスル』バブルの立役者が語る ファイティング・オペラ盛衰記

05年の9.23『ハッスル・エイド』でセンセーショナルなデビュー、
その後は『ハッスル』のエースとして、芸人の枠を超えた活躍を見せてくれたHG。
09年の試合中に左カカト粉砕骨折の重傷を負い、その療養中に『ハッスル』は事実上の活動停止に。
そして一時はレスラー引退宣言するも、7.25 DDTで再びリングに上がったHGが、
『ハッスル』への偽りのない心境を告白してくれた。

聞き手／ジャン斉藤　試合写真／平工幸雄

「『ハッスル』で僕は夢だった
プロレスラーになれた」

——7月25日のDDT両国大会でひさしぶりにプロレスのリングに上がりましたけど、まずは率直なご感想から聞かせてください。

HG　いや、最初に男色（ディーノ）さんからラブコールがあったときはお断りしたんですよ。ケガも完治してないし、「まだ無理ですよ、セイセイセイ」と。

——万全な体調じゃない、と。

HG　でも、各方面から凄く「なんとかなりませんかね?」みたいな声が入ってきて、RGからも「どうやねん?」みたいな感じで言われて。それであちらサイドから「4月の新木場大会にとりあえず来てください」と頼まれたので、とりあえず足を運んだら、男色さんに「どうしてもやりたい」と号泣されまして。こっちはそんなウエッティーな展開になるとは思ってなかったんで、「おぉ、マジかよ」って感じだったんですけど。

——そもそも学プロ時代にディーノさんと面識はあったんですか?

HG　いや、同じ大学じゃないので直接は知らなかったんですよ。で、彼は学プロでは二つ下になるんですけど、その世代くらいから関西で学プロ同士の交流が広がって、男色さんと僕の後輩が一緒に興行を打ったりしてたんですね。それで新木場で男色さんに「学プロ時代からあなたのことを観てました」みたいな15年間の思いをぶちまけられて、ほだされたというか。でも、プロレスに関しては正直、引退ということも口にしてましたし……。

——復帰することに葛藤があったわけですね。

HG　はい。ただ、もしもう一度リングに上がるならば、同じゲイキャラレスラーの男色さんかゴールダストと闘いたいというのはあったので（笑）。

——ゴールダストか、男色ですか（笑）。

HG　まぁ、とりあえずゴールダストは置いといて、日本のゲイキャラ一番を決めましょうということで試合を受けたんですけど。

——やっぱり最初に断った一番の理由というのはケガですか?

HG　それもありますけど、僕がケガしてるあいだに『ハッスル』が崩壊して、単純に帰る場所がなくなった、と。だからケガしたことでプロレスに恨みを持ってるとか、怖くなって引退を口にしたとかでは全然ないんですよ。それで「なんでこんなケガしたんだろう」と思って、ケガする前の生活を振り返ってみたんですけど、単純に僕はレスラーの生活をしてたんですよね。

——レスラーの生活?

ケガしたときに冷静に考えたんです。「待てよ、俺、レスラーちゃうぞ」と（笑）

HG　はい。毎日道場で自主トレして、必ず週二回の合同練習に顔を出して、スパーリングに体力トレーニング、受け身の練習、それでちゃんこを食うみたいな。そこには一切の笑いもなく、ただ黙々と汗を流すみたいな生活をしてたんですよ。

——そんじょそこらのレスラーより、よっぽどレスラーじゃないですか!

HG　で、やっぱり学プロ時代にレスラーになりたかったこともあってか、それが僕にはめちゃくちゃ楽しかったんですね。でも、ケガして練習ができなくなったときに冷静に考えたんですよ。「待てよ。俺、レスラーちゃうぞ」と（笑）。

——気づきましたか（笑）。

HG　やっぱり本業は芸人なんだということにそこで気づいて、「そういえば最近の試合は一切ボケてなかったな」と（笑）。

——身も心もすっかりレスラーになってたというか。

HG　いつしか腰を振るとかハードゲイとか一切ない、ロックアップから始まるような試合をしてましたからね。ほんまにタッグマッチでも一人のレスラーとしてラインナップされるような状態で。いつしかそれが普通になってましたけど、「俺はレスラーじゃない。あかんあかん、もう一回芸人としてしっかりやらないといけない!」と我に返って。やっぱり二足のわらじはマット界にも申し訳ないし、プロレスは無期限休業というか、引退ということで本業に専念しようと思ったわけです。

——ちなみに足をケガした時期は1年前のことですよね。

HG　去年の今頃ですね、7月30日。何かと予想外のこともあって、思ったより完治は長引いてます。カカトを粉砕骨折して、最初の手術のときにボルトで固定して終わるはずだったんですけど、傷口の細胞が壊死して開いてきたんですよ。それにケガして一週間は病院をたらい回しにされて手術してもらえなかったこともあって、リハビリも遅くなって。

——いまでも足を引きずってらっしゃいますもんね……。HGさんが治療に専念してるあいだに『ハッスル』が事実上崩壊

7.25『DDT』両国大会で男色ディーノとのゲイ対決に臨んだHG。ヒザ十字固めで敗れた試合後には、ディーノとともに「プロレス、フォーッ!」を披露。はたしてこの試合を山口日昇さんはどのような心境でとらえたのだろうか。

デビュー戦はほかに仕事してから会場入りだったんでよく記憶にない

してしまったわけですけど、それはどういうかたちでお聞きになりました？

HG　僕が知ったのはケガして2ヵ月後くらいですかね。で、それからはTAJIRIさんが頻繁に連絡や見舞いにも来てくれて、『ハッスル』の現状や『スマッシュ』のことを教えてくれたんですけど。

――『ハッスル』サイドからは？

HG　なんにもですね（笑）。

――なるほど（笑）。いま思うと『ハッスル』のピークって、HGさんや和泉元彌さんが初参戦した2005年の横浜アリーナ大会の頃だと思うんですよ。

HG　あぁ、横アリに1万5000人とか入ってたんですもんね～（しみじみと）。まぁ、当時は『ハッスル』バブルとHGバブルが重なってましたから（笑）。

――あのときは、ある程度プロレスに専念するつもりだったんですか？

HG　いや、最初は試合じゃなく『ハッスル』普及委員会委員長みたいな感じで登場したんですよね。でも「プロレスラーになりたい」という思いもありましたし、それと同時にプロレスの怖さもわかってたので、いろいろ話し合ってから試合をするようになった感じですかね。最初の時点で『ハッスル』サイドからは「試合しませんか」って言われてたんですけど、まだまだ上がれる状態じゃないと思ったんで「時間をください」とお願いして、トレーニングを積んで。

――最後はHGさんとインリン様、プロレスラーじゃない二人だけの試合になって、歴史に残るフィニッシュシーンで。

HG　あの当時は一番忙しい時期だったんでトランス状態というか、デビュー戦の日もほかに仕事してから会場入りという感じだったので、断片的にしか記憶にないんですよ（笑）。

――あの試合にだけ専念してたんじゃないんですか（笑）。

HG　ただ、やってるときは気持ちよくてしょうがなかったですね。学プロのときは100人くらいのお客さんの前でもうれしかったのに、その何倍入ってるんだって話ですから。

――継続参戦するようになってからは、HGさんもバックステージではプロレスラーとして振る舞う感じだったんですか？

HG　やっぱり、何も考えてなかったらそうなるんですけど、ふとした瞬間に冷静になるんですよね。「なんでスコット・ノートンや天龍源一郎、川田利明が着替えてる横にいるんだろう？」とか（笑）。

――なるほど（笑）

HG　大阪で一回、RGと組んでメインで天龍源一郎＆川田利明組と試合したことあるんですけど、先にリングインして待ってたら『サンダーストーム』とともにあの二人が入場してきて、「なんじゃこりゃ？」って思ったこともありましたし（笑）。

――ダハハハハ。RGさんは『ハッスル』はレギュラー番組に出演するようなものだ」って言ってたんですけど、HGさんはどのような感覚で上がってました？

HG　僕にとっては『ハッスル』、すなわちプロレスは一番楽しい仕事だったんですよ。それで相方が一番嫌な仕事が『ハッスル』だったんですけど（笑）。

――あ、RGさんは嫌がってたんですか？

HG　「ほんまに行きたくないねん」とか登校拒否児みたいなことを裏で言ってましたよ。でも、レギュラーのため、生活のためっていうのだけで上がってましたね。やっぱりやられキャラなんで、だいぶ身体にガタもきてましたし。

――壮絶なやられっぷりでしたもんね。

HG　普通にパワーボムを食らわされたりね（笑）。でも、彼はレスラーじゃなく、最初から最後まで芸人としてリングに上がってたというか、あのやられっぷりがおもしろかったわけじゃないですか？　でも、楽屋に戻ってきて首押さえてうずくまってる姿とか見ると、「大丈夫か、コイツ？」とは思いましたよ。だから「練習に来いや」って誘ったんですけど、あいつは「いや、RGは練習に行くキャラじゃない」とか言い張って（笑）。

――じゃあ、本当に学プロ時代に習った受け身だけで試合してたんですかね？

HG　そうですね。一回だけ練習に来たんですけど、ほんまに二日坊主で来なくなって。僕は『ハッスル』のエースとして5やられたら5やり返しますけど、RGは10やられるだけでしたから、ダメージでいうとアイツのほうが多いでしょうね。

――でも、それで試合を成立させるという意味ではRGさんは天才なのかもしれない（笑）。

HG　ハハハハ！　確かに学プロ時代から、習ったわけじゃないのに受け身だけは

『ハッスル』の事実上の活動停止を受けて、今年2月にはTAJIRIを中心とした『スマッシュ』が誕生。そして3月には坂田亘がZERO1の協力を得て活動再開。9月には新イベント名が『ハッスルMAN'Sワールド』に決定した。

三沢光晴さんのようにどこか一点だけ手をちゃんとつけば取れるみたいな感じでマスターしてたんですよ。当時から“受け身の天才”って言われてましたから（笑）。だからいま思えば「アイツは大きなケガしないでよかったな」って感じですね。

——当時は芸能人がプロレスに上がるということで、周囲から冷たい視線を浴びるということもあったと思うんですけど、そういうプレッシャーはありました？

HG　やっぱりありましたね。へんにプロレスを知ってるがゆえに、いち芸人とはいえ「リングに上がるならちゃんとしなくちゃだめだな」というのもあったんで、真剣に練習して身体を作って、けっこう自分を追い込んじゃったんで。

——同じ芸能人であるインリンさんと『ハッスル』について話し合ったこととかありましたか？

HG　インリンさんはRGと違ってマジメなところがあるんで、道場の練習ではけっこう一緒になりましたよ。試合前は足繁く道場に通って、自分の動きをビデオで撮ってもらって研究とかしてましたし。相当な頑張り屋さんだったと思います。

——あと、『ハッスル』がフジテレビで放映されるはずが直前でなくなったことがあったじゃないですか？　あのときに芸能人はもう上がれないんじゃないかという話もありましたけど、実際にはどうだったんですか？

HG　会社側から「どうします？　これを機に上がらない人もいますし、HGさんが決めてください」ということは言われましたね。そこで僕は「これからも参戦します」ということを伝えて。

——それで直後の浜松大会でHGさんが会場入りしたときにスタッフから拍手が巻き起こったんですよね。

HG　周りも「もうHGは出ないんじゃないか」っていう流れがあったからでしょうね。

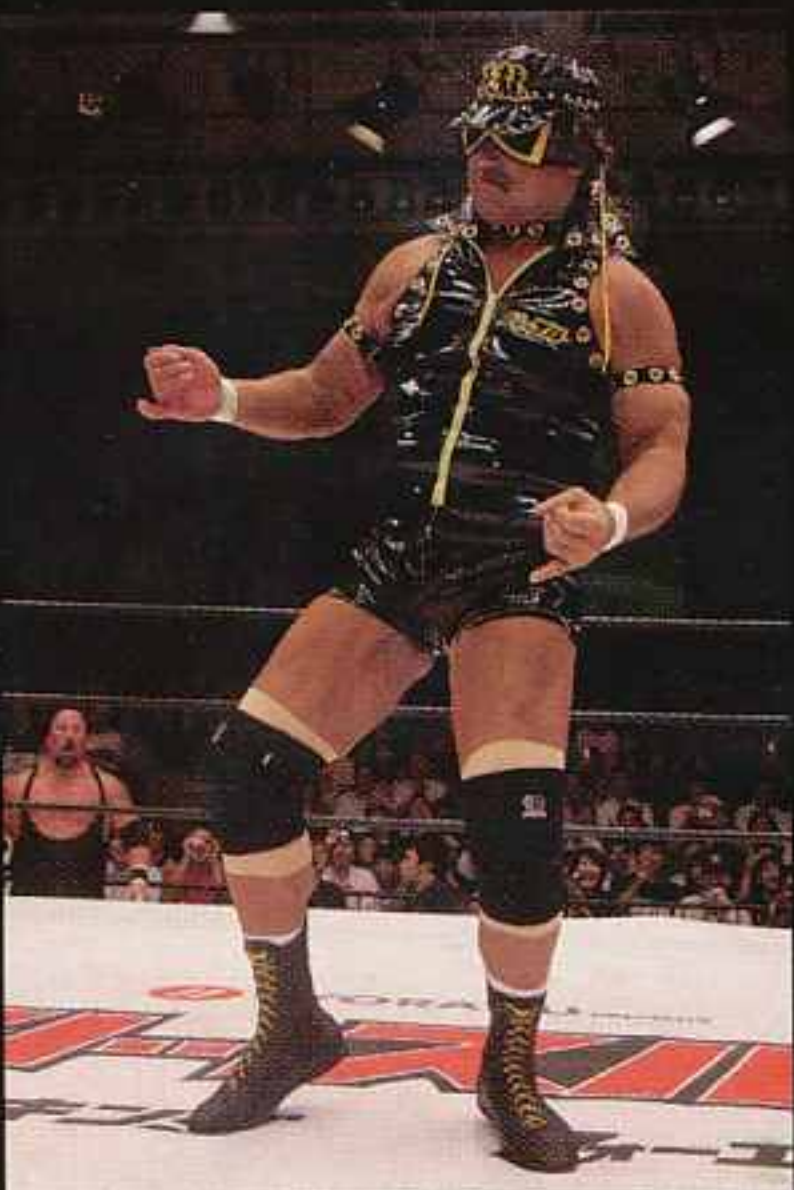
——RGさんも撤退せずに。

HG　アイツは出るでしょう！　唯一のレギュラー番組だったんだから（笑）。

——ククク。そもそもRGさんが『ハッスル』に参戦するようになったのはどう思いました？

HG　「やっぱりか」って感じですよ（笑）。当時は“寄生虫”ってあだ名がつけられてましたけど、彼の精神力はほんまに木村祐一さんも認めるほど凄いものがあって。あの当時は僕だけの仕事が多かったんですね。で、僕は大阪から東京に通ってる状態だったのに、なぜかあいつが先に東京に引っ越しましたからね。

——ダハハハ！

HG　でも、RGは東京に来たものの、あまり仕事がないんですよ。で、ヒマだからって僕の仕事を見学に来て、普通にバラエティの現場とかでカメラのうしろにRGのフル装備でおるんですよ（笑）。そうすると、ナインティナインさんや今田耕司さんなんかが、「なんでおるんや」って優しいからイジるじゃないですか？　それでち

『ハッスル・エイド2007』でHGに敗北した天龍は、なんと次の大会でハードゲイ姿に変身！　プロレス界のリビングレジェンドがゴツゴツした腰フリを見せるたびに、プロレスファンは驚愕に包まれたのだった。

『ハッスル』末期でも僕には試合ができる状態が楽しくてしょうがなかった

やっかり出演するみたいな。

――あ、当時はそういう場面が多かったですけど、あれはガチだったんですね！

HG　もう、呼ばれてないのに出るみたいな（笑）。だから「『ハッスル』も来るんだろうな」という予想してましたね。

――でも、RGさんは想像以上に存在感ありましたよね。

HG　ある大会で練習後に楽屋に戻ろうとしたら、部屋が大きな笑い声で包まれてるんですよ。で、中に入ったらスコット・ノートンやタイガー・ジェット・シンとかがみんなで笑ってて。何を笑ってるんだろうと思ったら、部屋の真ん中にRGがいて、背中にでっかいもみじの跡がついてるっていう（笑）。要は「ノートンがRGの背中に張り手をして、そのリアクションにみんなが大笑い」ってことなんですけど（笑）。

――RGにはジェット・シンも大笑い（笑）。ところでHGさんはインリンさんが『ハッスル』を辞めたときはどう思われました？

HG　いま思うといい引き際だと思いますよ。僕に関していえば、ちょっと勘違いしちゃって長居しすぎたきらいはあるので。プロレスラーばりに練習もして試合もしてましたから（笑）。そういう意味ではインリン様にしろ高田総統にしろ、お二人とも自分の最後の見せ場みたいのを作って辞めていきましたから、それは凄いなと思いますね。

――スター選手がどんどん抜けていき、このまま続けていいのかみたいな葛藤はありませんでしたか？

HG　それがなかったんですよ。試合もガッチリできるっていう状態が、僕にはほんまに楽しくてしょうがなかったんで。

――楽しくてしょうがなかった！　あの『ハッスル』の末期に!!

HG　はい。何回か、みんなを集めて「予算的に苦しくなってきた」っていう話し合いがあったんですよ。それで「あまり派手な演出はできなくなります、試合で魅せてください」みたいなことを言われて。

――演出がウリの『ハッスル』でそれはちょっと困りますね。

HG　なので、自分の試合も15分とか20分とか長くなっていきましたから。だからそうなってからは、さっき話したように道場によく練習にも行きましたし。その時期はマグナムTOKYOさんとTAJIRIさんが、変わりばんこに教えてくれたんですよ。あの二人にプロの技を教わるのはプロレスファンにしてみれば「こりゃたまらんわ！」って感じですから、さらに練習に熱が入りましたよね。

えいち・じー■1975年12月18日、兵庫県出身。本名・住谷正樹。学プロで活躍後、出渕誠（現RG）とレイザーラモンを結成。芸人としてブレイクした05年に『ハッスル』でデビュー。その後、『ハッスル』のエースとして縦横無尽の活躍を見せた。185cm、88kg。

――じゃあ、どんどんレベルも上がるわけですよね（笑）。

HG　相当レベルは上がりましたね。小路晃の格闘技教室にも通って、ガッチリ寝技の練習までやって（笑）。

――理想のプロレスラーですよ！（笑）。

HG　もう、一日汗かいて終わりみたいな日が何日もありましたから、それくらいのめり込んでたってことなんでしょうね。

――その後、『ハッスル』関係で連絡をとったりお話した方はいますか？

HG　やっぱりTAJIRIさんや小路さんをはじめ、『スマッシュ』側の人とはけっこう連絡はとってますね。でも、『ハッスル』サイドはないです（笑）。坂田さんが興行を打ってるっていうのは聞くので、「頑張ってほしいな」とは思いますけど。

――先日のDDTでのHGさんの姿を観て、ファンのなかには『ハッスル』がああいう事態になってモヤモヤしてたものが晴れたっていう人もいたと思うんですけど、HGさんご本人はどうでした？

HG　まぁ、ケガしてそのままフェードアウトという状態だったんで、ああやってお客さんの前で言いたいこと言えたというのはありがたかったですね。

――試合後には天龍さんから「引退するな」というメッセージがビジョンに流れましたけど？

HG　いやぁ、「男色さん、そうきますか？」みたいなのはありましたよ。もちろん怒りじゃなくて、「それをやられたら仕方ないな、せこいですわ」みたいな（笑）。やっぱり天龍さんとはタッグも組みましたし、試合もしましたし、本当によき先輩ですから。最初は芸人だし距離をおかれてたと思うんですけど、あるときからは認めてくれたというか、プロレスの話もしてくれるようになって。

――HGさんは天龍さんからピンフォールを奪ってるんですよね。

HG　はい（笑）。それに天龍さんがHGの格好してるというのもありましたしね。あれはワンサイズ小さいものを作った甲斐もあってか、よくお似合いだったな～（しみじみと）。そういういろんな思い出もありますし、あんなメッセージ映像を観ちゃうと「またプロレスやりたいな」という気持ちが湧いてきちゃうのも否めないというか……。まぁ、でもいまは芸人としてホームリングもないわけですし、今度は芸人として単独ライブもやりますんで、ぜひそちらの告知のほうをよろしくお願いします（笑）。

――本業はレスラーじゃなく芸人だ、と（笑）。『ハッスル』でまたあらためて一つの区切りをつけたいというのはありませんか？　たとえば高田総統やインリン様とか全盛期のメンバーでやってみたいとか。

HG　まぁ、僕はまだ引退試合をしてませんし、幕は引けなかったですけど、高田総統やインリン様との絡みは凄くいい思い出なので、その思い出は思い出として深く自分のなかに刻み込む感じですかね。

【10年8月5日／都内・某所にて収録】

――ひさしぶりの『kamipro』

ことにあとで気づくんですけど。

――ご自分で言いますか！　確かに

RG　そりゃあ頑張りましたよ！や
っぱり当時僕を鍛えてくれた安生さ

けど。ボノちゃんに張り手をバーン
って食らったときに縦回転しようと

RG

“やられ芸”の達人が語る ハッスル崩壊の顛末――!!

『ハッスル』を支えた変態的バイプレイヤーが本誌に帰ってきたYO!!　ということで、HGとともに“芸能人プロレス”の偏見を払拭させたRGのインタビューです。崩壊までの顛末を美談に仕上げたYO!!

聞き手／ジャン斉藤　試合写真／平工幸雄

「いろいろありましたけど
充分な思い出を
もらいましたYO!!」

ーーひさしぶりの『kamipro』のインタビューということで。

RG ……いまやもう硬派な読み物雑誌ですねっ！

ーーあ〜、しばらく出てないからってそんな嫌味を。ちょっと取材をするタイミングがなかったというか。

RG ウソだ！

ーーホントです。『ハッスル』末期はなかなか取材しづらかったですし。

RG 末期こそしゃべることいっぱいあったのに。

ーーしゃべれないことのほうが多かったんじゃないですか。

RG まあ、そうですね。言っちゃいけないことがいっぱいありますから。もうちょっとしたら『ハッスル』の暴露本を書きたいですけどね（笑）。

ーーやっぱり振り返りたくないこともあると思いますけど。

RG いやいや、全然。懐かしい……ということもなく、いまだに『ハッスル』の話題をされますし、「今度はいつ試合あんの？」みたいな感じで聞かれますよ。

ーーアハハハハ。

RG だから現在進行形な気はしますし、「昔のこと」っていう感じはしないですね。

ーーRGさんが『ハッスル』に出ることは、芸人として一つの転機になったところはありましたよね。

RG まあ、そうですね。僕がいわゆる世の中に名前が知れたのはHGの相方としてということと、それとプロレスを始めたことですから。それまでのマイナスイメージを払拭してくれたのが『ハッスル』だったんです。ま、払拭されたのが一部だけだったことにあとで気づくんですけど。

ーー一部だけ払拭って（笑）。

RG このあいだ『アメトーーク！』で僕の試合が流れたんですけど、「へえ〜、プロレスをやってたんだ？」っていう反応を示す人が凄く多くて。「ああ、全然知られてなかったんだ」って……。

ーーでも、プロレスファンのあいだでは『アメトーーク！』でRG同好会をやると決まったとき「ついに俺たちのRGが！」というムードが高まってましたよ。

RG ……と僕も思ってたんですけど！ プロレスファンというのが凄い身近にいたというだけで、一般大衆というのは凄い外側にいたという。

ーー猪木さんの環状線理論を『アメトーーク！』で感じた、と（笑）。

RG 一番外側にいる人には全然届いてなかったことを凄く感じましたねぇ。あんだけデカイ会場でやって、あんな感動的な試合も何回もやったのに、まだ届いてなかったか、と……。

ーーご自分で言いますか！ 確かに感動的な試合を連発してましたけど（笑）。でも、充分に手応えはありましたよね？

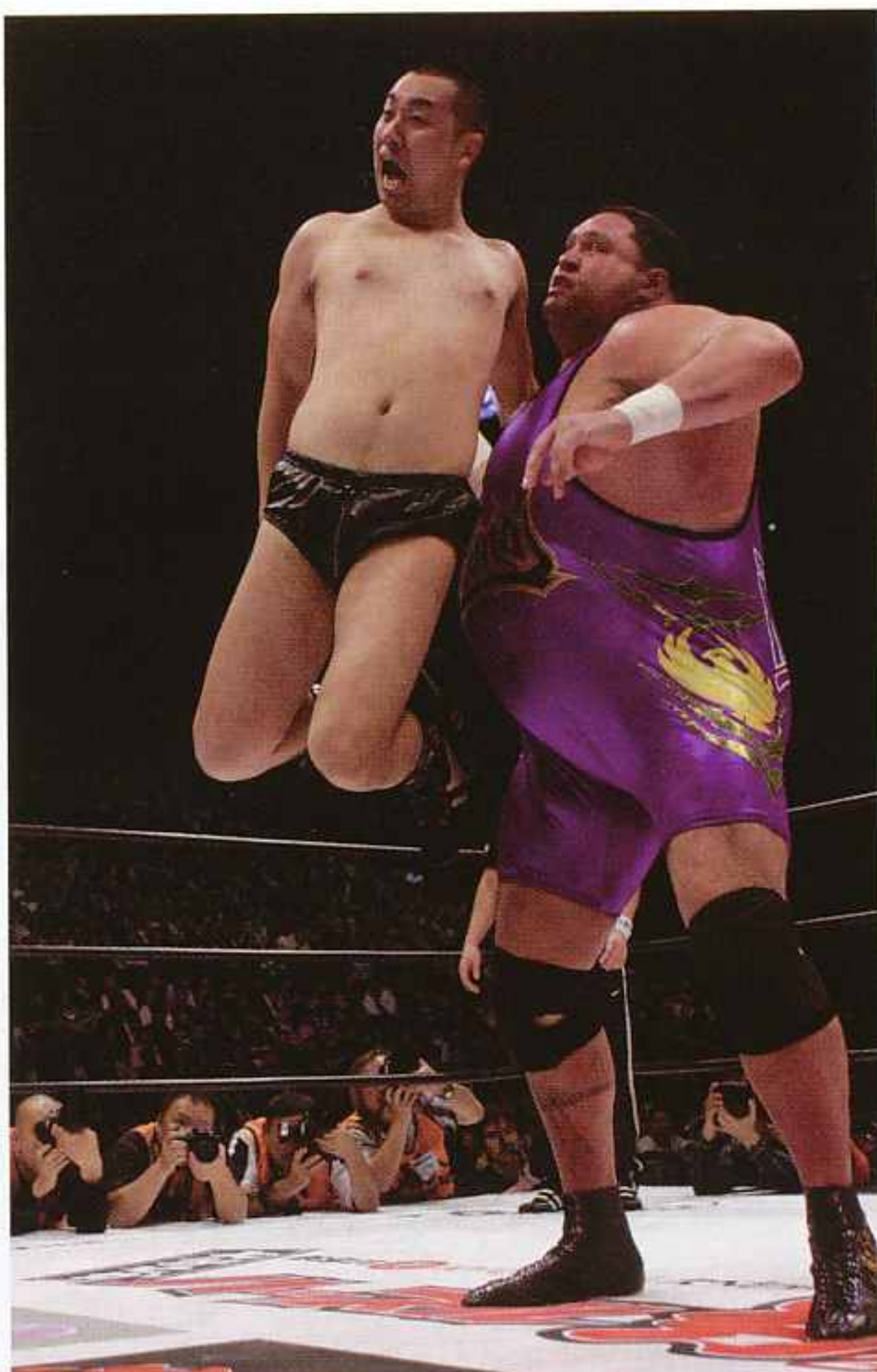
RG いま考えたら当時は仕事がほとんどなく、まず『ハッスル』を頑張らなくてはいけない。レギュラー番組の一つを必死に頑張ったという感じですね。

ーー「この番組のレギュラーを外したら食っていけない！」みたいな。HGさんが横浜アリーナで華やかにデビューされたとき、RGさんはチケットを買って観に行かれたという話ですもんね。

RG まあでも、学生プロレスのときのHGを見てた自分としては、当然あれぐらいやれるだろうという思いはあったので。

ーーそれでRGさんも『ハッスル』に上がって、大ブレイクしたわけじゃないですか。

RG はいっ！

ーー力強い（笑）。

RGといえばプロレスの常識を覆した"やられ芸"。ダイナミックすぎる受け身はプロレスの厳しさと楽しさがないまぜとなって、一見さんでも一発で引きつける魅力を秘めていた。また観たいYO!!

RG そりゃあ頑張りましたよ！ やっぱり当時僕を鍛えてくれた安生さんやTAJIRIさん、ほかにもアドバイスいただいた方々にガッカリされるのがイヤでしたから。安生さんも言葉は多くないんですけど、終わったあと「いいね、盛り上がったね！」って言ってくれたときのうれしさといったら！

ーーみんなの期待に応えたかったんですね。

RG でも、1年ぐらいやってくると「RG、もう飽きたね〜」とか言われるのが凄く悔しくて。

ーーダハハハハ。

RG だからもうなんかもっと派手にやられてやろうとか思ってましたね、当時は。

ーー贅沢ですからね、お客さんは。

RG 当時の『ハッスル』のお客さんは相当贅沢というか、「帰れ！」コールじゃ飽き足らず、試合でのムーブをもっとほしがられるようになって、最後は僕に感動を求めるようになって。

ーーRGに感動！（笑）。

RG 「どうやってお客さんを裏切ろうか」というところで悩んでましたね。「次は何してやろう……？」っていう。

ーーRGさんはハードな試合が連続してたじゃないですか。

RG そうですねぇ。大晦日でボノちゃんとやったときがあったんですけど。ボノちゃんに張り手をバーンって食らったときに縦回転しようと思って。

ーー縦回転！ もはや言葉じゃ伝わらない（笑）。

RG でもホントにボノちゃんの張り手は勢いが凄いんで、やられたら普通に吹っ飛ぶんですけど、自分でも意識して回転したら、頭からマットに突き刺さったんですよ……。

ーーうわ〜！

RG お客さんも「スゲーな！」みたいな反応が起きて。

ーーた、確かに凄いですけどね（笑）。

RG それでドレッシングルームに戻ってきたら、みんなに「あれ、大丈夫だったのかよ？」みたいに心配されて。そのときは「いやっ、大丈夫です。ボノちゃんの張り手は凄かったっす」って言ってたんですけど、だんだん頭痛がしてきて……。

ーーあとから具合が悪くなって。

RG 試合が終わったあとはアドレナリンが出ててなんともないんですけど、凄い吐き気がしてきて。でも、その日は忙しくて、試合が終わったらすぐに三重県のパルケエスパーニャのカウントダウンイベントに向かわないといけなくて。

ーーえっ、その状態で次の仕事に行ったんですか？

RG 行ったんです！

ーー危ないですよ！

RG とりあえずリングドクターに

試合でのムーブじゃ飽きたらず 最後は感動を求めるようになって

痛み止めをもらって、フラフラになりながら新幹線に乗って、カウントダウンイベントであのカッコで踊って。

――そ、それでも踊ったんですか？

RG 朦朧としながらRGダンスをしてましたよ。

――プロですねぇ……。RGさんは「やられ芸」みたいなのが、けっこう売りになってたところもありましたもんね。

RG はい。「ベストやられ」みたいなシーンがもう一つあって、さいたまスーパーアリーナでインリン様&TAJIRI組vsムタ&RG組をやって、僕がムタを呼び出したじゃないですか。

――魔法のランプでムタを呼び出すんですよね。

RG そして「よし、これから一緒に試合をやっていこう」と言ったら、ムタが僕に毒霧をかけるんですよ。それで場外に落ちるんですけど、たまたまトップロープにつま先が引っかかってリングから場外に逆さ吊りになって。あれは奇跡的なシーンでしたねぇ……。

――あれ、足は大丈夫だったんですか？

RG 奇跡的にもう。それから僕、つま先をロープにかけて場外に落ちる技ができるようになりまして。

――そんなことできるプロレスラーいないですよ（笑）。

RG このあいだのDDTでもやったんですけど。あのときカメラマンさんがバッと集まって「はい、しばらくガマンして」って。

――アハハハハハ！

RG 『ハッスル』ではいろんな発見がありましたね、毎試合毎試合。

――インリン様とRGさんの絡みって、ホント絶妙でしたよね。手が合うというか。

RG そうですね。やっぱりHG、RG、インリン様は高いプロ意識を持ってたと思います。レスラーに迷惑をかけちゃいけない、団体に迷惑かけちゃいけないというか。

――自分たちがつまんないことをやることによって、『ハッスル』というか、プロレスを汚しちゃいけないみたいな意識があったわけですね。

RG あの人にも詳しくは聞きたいですけど、今回インタビューはするんですか？

――いや、いまはプロレスのことは……。

RG そうかそうか、NGか。

――『ハッスル』のことってなかなかしゃべってくれる人って、いないんですよ。

RG 僕ぐらいですね、自由にしゃべれるのは（笑）。

――髙田さんなんか絶対にしゃべらないだろうし。みんな黒歴史になってますよねぇ。

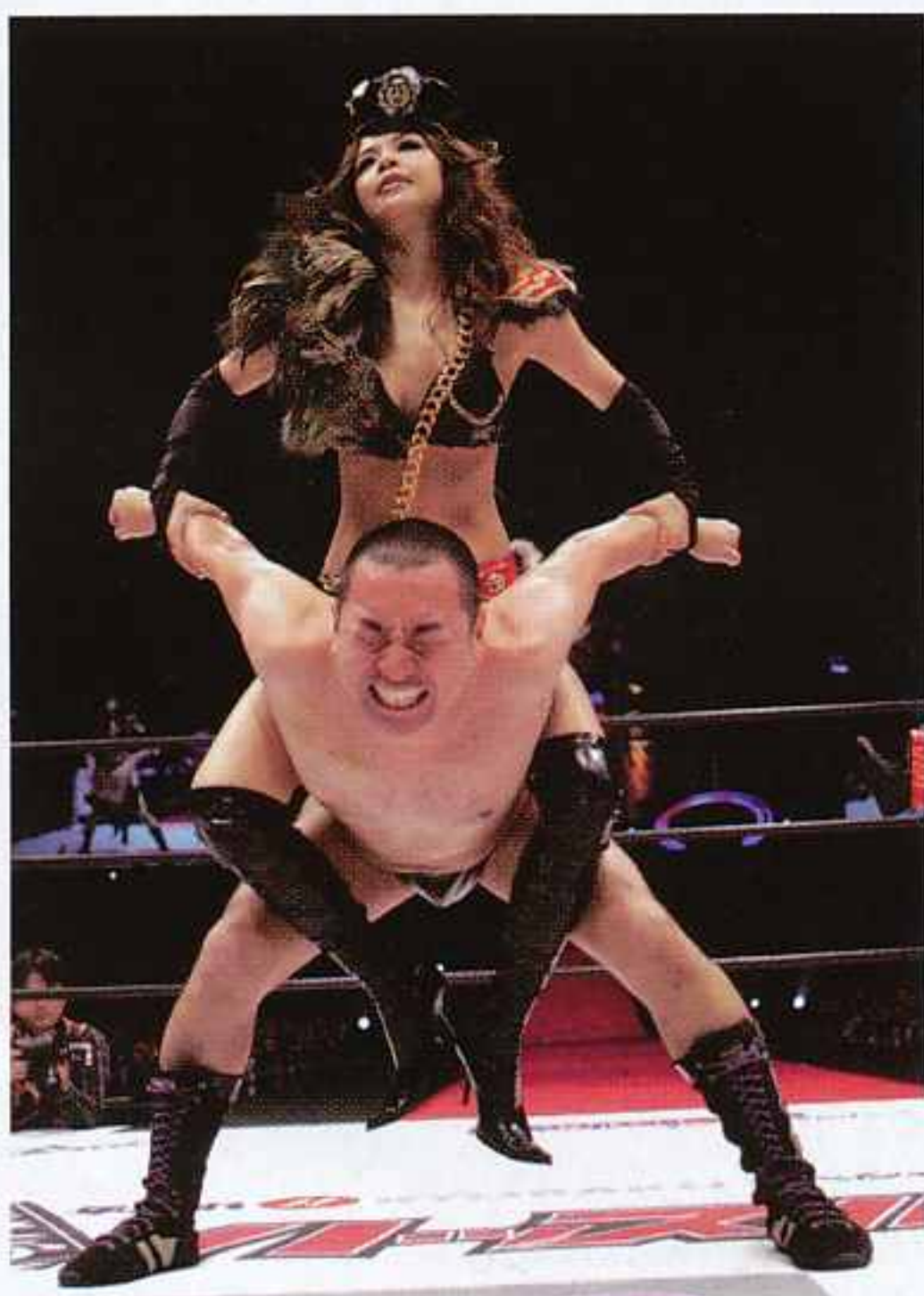
RG なっちゃいましたねぇ。

――実際『ハッスル』が「ちょっと危ないんじゃないかな？」というムードを感じたのは、いつぐらいからですか？

RG いつぐらいかなあ……。

――たとえば、フジテレビでの放映が中止になったじゃないですか。

RG 逆にあのときは「負けずに頑張ろう！」というムードだったと思いますね。ゼロワンの中村（祥之）さんは「あそこで緊張の糸が切れた」みたいなことを言ってましたけど、僕らはこんなおもしろいもんはどこか食いつくだろうっていう意識はあったですね。

――実際あの頃は勢いがありましたしね。

芸能人同士のムーブが『ハッスル』の魅力の一つであった。なにより華があった、絵になった!!

RG だから危機を感じたのは、『どハッスル!!』がまず終わるという話を聞いて、「えっ、なんで？」みたいな。

――テレ東の深夜にやってた週イチのレギュラー番組ですね。

RG けっこう視聴率もよかったのに、急に終わったからちょっと驚きましたね。で、その不安が決定的になったのはインリンさんの結婚。

――『ハッスル』の元社員と結婚したことで、『ハッスル』側と亀裂が生じてしまったんですよね。

RG いま考えたらね、それをちゃんとストーリーにしていけばよかったのにと思いますけど。『ハッスル』側が固くなっちゃったんで。

――『ハッスル』側が「インリンはクビだ！」みたいな雰囲気になって。

RG はい。インリンさんの引退試合の日というのは、なんか……だんだんバラバラになっていくというか。毎回ビッグマッチのあとは絶対に全員が集まってどんちゃん騒ぎしてたんですね。でも、あのときは、表にはちょっと感動的なフィナーレに映ったんでしょうけど、バックステージではバラバラだったなという気はしますね。

――寂しい話ですねぇ……。

RG メイクさんとか衣装さんとかも毎回凄いやる気で、どんだけクリエイティブなんだと思ってたんですよ。そういう人たちもサヨナラ会もなく、終わったあとにみんなで記念撮影をして「お疲れさまでした」みたいな感じで終わったんで。

――裏側ではいろいろと問題あったわけですね。

RG 社員さんがどんどん辞めていったりとか。当初、僕らはけっこういい扱いをしてもらったんですけど、最後のほうはリングの設営も手伝っていたんです。

――えっ、ホントですか？

RG 僕はリングを作ってましたね。だって若手がいないんですもん。

――ああ、そうか……。

RG 最初はZERO1さんのリングを借りてて、ZERO1の人たちが作ってくれたんですけど。ZERO1が『ハッスル』から退いてからは後楽園とかだったらリングの下ろしから始めたり。

――リングの下ろしまで！

RG 積んだりとかもやってました。で、僕はバッグステージではいつもモンスター℃とニセHGさんと一緒にいたんですけど。

――RGグループじゃないですけど。

RG それで「やっぱ僕らが頑張らないとダメですね！」みたいな話をしてて。

――なるほど（笑）。その3人は会場をけっこう盛り上げてましたよね。

RG 僕らで盛り上げてた自負はあるんです！　リング作りもして、楽屋の雰囲気も頑張ってよくして、僕から選手に話しかけてましたね。

――そんなに暗かったんですか？

RG 暗かったです、ホント。「今日もどうすんの？」みたいな感じになってたんで。だから昔はね、控室でイジられるのイヤだったんですけど、あの頃は積極的に絡みにいってた気がします、皆さんに。

――しかも山口さんは会場に来なかったわけですよね、末期の頃は全然。

RG 山口さん、そうですね。でも、山口さんのことを責める気はなくて。山口さんも『ハッスル』のために駆けずり回ってたんだろうと思いますし。選手によっては電話に出ないとか、いろいろあったみたいですけど（笑）。僕は言ってもたぶん、『ハッスル』のなかで一番「山口信者」の人間なので。どうしても山口さんが憎めないというか。向いてないのにそういうこと、やらされてるんだろうなって。それを周りがやってあげたらいいのにと思いながら、社員はどんどん辞めて

山口日昇さんを責める気はなくて。どうしても憎めないというか

いったんでね。

——RGさんは離れたいとは思いませんでした？

RG う〜ん、「僕がいま辞めたらどうなるんだろう?」という、へんに責任感はありましたね。スタッフさんとかカメラマンさん、実況解説チーム、まだ残って頑張ってくれてた『ハッスル』の社員さんとかを見てたら辞めれなかったですね。もう一つは、ちょっとオフレコかもしれないですけど、○○○○という話があったじゃないですか。

——はいはい、ありましたねぇ。

RG そんな話をうっすら聞いてたんで、だからもう大丈夫だろうと思ってたんですけど、いつまで経っても具体案が出ないので（笑）。あれあれと思ってたら。いつのまにか、いろんなものがいなくなっていくんです。いつもいた音響さんや照明さんがいなくなったり。

——回を重ねるために、一つずつ一つずつなくなっていくみたいな。

RG 「やっぱり心配だ」って断腸の思いで去っていく方が多かったです。でも、いつまでもやるわけにはいかないですから。どんどんどんどん、去っていって去っていって……。最後のほうはやっぱり、レスラーの方々もテンションが凄く落ちているわけですよ。

——全盛期の頃は、『ハッスル』に関わってること自体が喜びになってたじゃないですか。

RG ステータスありましたね、やっぱ。

——末期はやっぱりそういう感じになっちゃってたんですね。

RG 最後のほうはもうどうしようもない感じですよね。で、前日に中止になった後楽園ホール大会も、中村さんも語ってましたけど、「ないかもよ〜」みたい話はうっすら聞いてて。

——流れてましたよね、業界内では。

RG はい。ほんで前日に電話がかかってきて「明日はやらない」ってなったら、ホントそこで緊張の糸が切れたのかわかりませんけど、すぐインフルエンザにかかって。当日は後楽園に行って知らずに来てくれたお客さんにお詫びしたかったんですけどねぇ。

——朱里（KG）や大原はじめが頭を下げてましたね。なんの関係もないオッキー沖田リングアナまで。

RG 大原とKGはチケットを頑張ってたくさん売ってたんで。「僕もなんかしなきゃな」とは思ったんですけど。インフルエンザにかかって、ぶっ倒れて。それで『ハッスル』からフェードアウトみたいな感じですよね。

——そこからは誰とも連絡はとってないんですか？

RG 天龍さんはいまだに電話で話をしたりとかして。「『ハッスル』のやつは誰も電話してくることはないと思ってたよ」って。

——というか、誰も天龍さんに電話をかけてなかったということですね……。

RG 天龍さんと仲よかった社員さんも、途中でクビというかフェードアウトしてしまったので。川田さんも夜中にいたずら電話してきたりとか。そういうのもあって。で、DDTに出るようになって、TAJIRIさんとまた、何回か会うようになって「あの頃はね〜」っていうような話を。

DDT両国大会のビッグマッチでひさしぶりに実現したレイザーラモン。リングは違えど、彼らにとって『ハッスル』の区切りをつける試合となった。『ハッスル』関係者たちはこの試合をどう観たのか……。

——具体的に、『ハッスル』という団体から正式なご連絡があったというわけではないんですね。

RG はい。というか、「誰が正式なコメント出すんだろう?」と思って。ある選手も電話したら「誰々に聞いてくれ」みたいにたらい回しになっていたという話を聞きますし。

——まあ、『ハッスル』側としても、説明したくてもできないこともあるかもしれないですね。

RG そうですね。でも、そのあとマネージャーは大変だったと思いますよね。だからまあ、終わったようで終わってない気はしますね、はい。

——なんとなく、みんな心に引っかかってる感じはあるし、ファンもモヤモヤとしているなかで、DDTで行なわれた試合で救われてる人もいるのかなって。

RG DDTの件は、男色ディーノが「HG&RGさんと絡みたい」ということを言ってくれて。まあまあ、お笑いとしては、ゲイ同士の試合で楽しい感じになればいいかなと思ってやってたら……ディーノめ、だましやがって、と。

——そうなんですか？（笑）。

RG いい意味でですよ。試合後に天龍さんのメッセージがあることを知らなかったですから、僕ら二人とも。で、HGも半ば引退撤回みたいな感じに。

——感じになっちゃいましたね、あれ。いい意味でだまされた、と。

RG だまされたという感じですね〜。『ハッスル』に関しては、このあいだ沖縄でちょっとZERO1の営業みたいなのに出させてもらったんですけど。そのときに中村さんとタクシーで一緒になって。で、中村さんがいま『ハッスル』をちょっとやられてるでしょ。

——やられてますね。

RG 「RGさん、一回でいいから『ハッスル』上がってあげてよ」「みんなは『ハッスル』＝RGだと思ってる」って。

——ホントそうですよ！ ……いや、それは言いすぎか。

RG （無視して）そう言われて、ホント泣きそうになったんです。「一回出てあげたら、みんな気が治まると思う。『ハッスル』とは何か？ を一番体現してたのは、もうRGだから」って言われて……。苦労してやってきたかいがありましたね、ホント。いろいろありましたけど、充分な思い出とかをもらいましたし、全然誰に対しても恨みとかもないです！

——う、美しい話にまとめようとしている……。

RG 『ハッスル』、ありがとう！

【10年8月某日／新宿区・ルミネtheよしもとにて収録】

あーる・じー■1974年6月8日、熊本県出身。本名は出渕誠。よしもとクリエイティブ・エージェンシー所属。立命館大学の学生プロレス時代は「チン先真性」として活躍。棚橋弘至は大学時代の後輩。相方HGのブレイクに合わせてRGというキャラクターを考案。現在は市川AB蔵、あるあるネタで局地的な人気を博している。

関係者Xに内部の実態を直撃！

本当にあったハッスル〝暗い話〟

〝末期〟の『ハッスル』ではいったい何が起こっていたのか――。前出のHG、RGに加え、『ハッスル』の内部事情をよく知る関係者Xに話をうかがった。バカバカしくて笑える話を期待していたのだが、話はどんどん暗いほうへ……。

聞き手／ジャン斉藤　試合写真／平工幸雄

――今日は『ハッスル』のバカ話、笑える話を匿名で語っていただけたらな、と。

X 笑える話って……すっごい暗い話しか覚えてませんよ（どんより）。

――すでに暗いです（笑）。さっそくですが、『ハッスル』内部の混乱ってずいぶん前から聞いてるような気がしますが、具体的に転機になったのはいつだったんですか？

X 坂田亘&小池栄子が出場した『ハッスル・マニア』と、初めて大晦日にやった『大みそかハッスル祭り』のあとかなあ。

――それを境にイベントカラーが変わっていった印象がありましたね。

X なんか、イベント見直しのために予算を削れるとこはどんどん削っていこうという感じですよ。ただ、山口さんってイベントやってからお金の計算をするじゃないですか。そんなの普通の感覚じゃありえないんですけど。その感覚が、どうにも立ち行かなくなる頃まで残ってましたから。合間、合間でギャラダウンの話はしてたと思うんですけど。

――具体的にどんなところをカットしてたんでしょう。

X まずは演出ですよね。それは『ハッスル』1年目の豪華なセットから段階的には削ってたんですけど、本格的に出演者も削らないといけないという話になったのはやっぱり08年の大晦日前後ですかね。09年にZERO1勢を切ったのもそうだし、あれはたしかインリン様騒動があったときですよね。まあ、それ以前から運転資金に困っているという話はあったんですけど。

――当時のZERO1の社員とインリン・オブ・ジョイトイの結婚騒動が引き金になったんでしたよね。実際の話、インリン様の衣装代もけっこうなお値段だったとか。

X インリン様だけじゃないです。モンスターがいっぱいいたから、新キャラが出る

たびに衣装でン十万が飛んでいくんです。でも、それを削ったところで……という状況だったかもしれないですけどね。

——どうすればいいんだ（笑）。

X 結局ZERO1も大幅なダウン提示から、結局は提携関係を切られるという感じでしたし。で、そのへんからだんだんギャラ未払いの話が表面化してきましたよね。

——でも、京楽からの協賛料は入ってたわけですよね？ それでは賄えなかったんですか？

X でも、テレビ東京の枠を買ったりしてたでしょう。あの金額も凄かったですよ。大晦日で○○○○くらい使ってたという話ですから。

——そ、そんなに⁉

X 京楽のほかにもスポンサーがついてればよかったのかもしれないですけど、大口のスポンサーはつかなかった。「もうすぐスポンサーがつくかもしれない」なんて噂もあったけど、やっぱり実現しなかったんです。営業面ではPRIDEと一緒で、テレビ局の営業がなくなった時点で弱体化していきましたよね。チケットだってPRIDEほど売れてなかったし。そんな状況だったからスタッフはなんとかしないとダメだとは思ってましたね。

——社内はどんな雰囲気だったんですか？

X 若いスタッフが多かったから口では「ヤバイ」と言いながら前向きには作ってたと思います。社員も社外のスタッフも懸命にやってたけど、じつは母体がDSEからハッスルエンターテインメントに変わったときに抜けた人もいたんですよ。

——どうしてですか？

X やっぱり、それまではトップが榊原さんだったから、DSEで働いていた人もいたんじゃないですか？ で、山口さんに「こっち来い」って言われても……「山口さんにはついていけない」とハッキリ言う人もいましたから。

未払いがある状況で山口さんは颯爽と新しいベンツで現われた

——ただ、トップが替わっても「好きなことやれるなら」って思わないもんなんですかね。

X 「これからはやりたいことができなくなる」と早い段階で見切りをつけたということでしょう。山口さんも天才肌というか、一日経てば言うことが180度変わってることもありますから。ストレスは溜まると思います。

——なるほど。

X で、お金に苦しくなると、社内でも山口さんが「しんどい、しんどい」と言うようになって。それもモチベーションが下がりますよね。末期には給料の遅配と経費の未払い……。社員も一人抜け、二人抜けという状態でしたよね……。

——く、暗い……。その点、選手間はどんな雰囲気だったんでしょう。

X みんなギャラの未払いとかがある状況で、颯爽と山口さんが新しいベンツに乗って現われた、という噂は風のように現場を駆けめぐりました（苦笑）。

——ダハハハハ！

X 山口さんは時計も凄く凝ってらっしゃいましたけど、レスラーはそういう部分は目ざとくチェックするじゃないですか。不信感はあったでしょうね。

——辞めようとか、関係を絶とうとは思わなかったんですかね。

X スマッシュの酒井社長も大きな被害を被った人なんじゃないですか。酒井社長にかぎらず『ハッスル』の未払いがあるところは『ハッスル』が潰れても困るわけです。未払いを回収できなくなりますから。でも、それ以外の人たちは順番に離れていきましたよね。最後の頃には出演者も業者も、未払いの問題を抱えてない人はいなかったんじゃないですか？ あそこで髙田（延彦）さんが格闘技から芸能界へ舵を切ったのはいいタイミングでいい決断をしたんだと思いますよ。

——確かに正解です！

X インリンさんも無事にお子さんを産んでますし、曙さんもファンタのCMに出てますよね。川田さんはラーメン屋をオープンさせたと聞いたんですが、本当なんですか？

——ああ、『麺ジャラスK』ですね。『ハッスル』もお金の問題さえなかったらいい団体だったんですけどね。

X ストーリーがあって、マイクでしゃべるプロレス。まあそのへんはWWEやDDTのほうがよくできてるという意見もありましたよね。でも髙田さん、川田さん、天龍さんとか、あのクラスの人たちがやってたというのが大きかったと思います。よく新日本プロレスの人たちも言ってましたよね、『ハッスル』は、一時期は脅威に思った」って。そういう意味ではプロレス界に風穴を開けましたからね。それに、選手たちがよく言ってたのは「控室にお弁当や飲み物が用意されてるなんて信じられん」という。

——それでちゃんとビジネスになっていればなあ……。

X 一度バックステージで山口さんが選手たちを前にして「未払いでご迷惑かけてすみませんでした」って頭下げたときがあったんですけど、シラーっとした空気が流れたこともありましたね。選手だけじゃなくて、スタッフも経費精算で揉めていたり、まだ何十万円も残ってる人もいるという話も聞いたり……。

——暗い話だなあ……。

X 業者にも払えないから、結局は外注先を転々と変えて。そしたら前に仕事を発注したところからは内容証明が届くという。

——ああ、聞けば聞くほど暗い……。

X だから今後は近寄らないほうが安全ですよ、あたりまえですけど。『kamipro』さんも気をつけてくださいね。

——一切、触らないようにします！

【10年8月3日／都内・『kamipro』編集部にて収録】

小川直也や髙田延彦らに加え、インリン様やHGらの登場により、プロレス界では目が離せない団体となっていた『ハッスル』。一目置かれていた存在だけに、この変わりようには残念としか言いようがない。

獄門党再集結!
あのブル様が創作料理店をオープン!!

掟　開店おめでとうございます!

ブル　ありがとうございま〜す!(愛らしく)

掟　店の場所が中野ということで、これまず、ダジャレですよね?

ブル　アッハッハ!　いや、よく言われるけど違うんですよ。ここの前のお店によく食べに来てて、ママさんから「ここ空くんだけど、どう?」って急に言われて。それで決めちゃった感じで。

掟　たまたま空いたから出店!　潔すぎです!　でも、中野でよかったですね。〝高円寺のぶるちゃん〟や〝阿佐ヶ谷のぶるちゃん〟じゃ、なんとなくモヤモヤするし。

ブル　でも、中野に出すから『中野のぶるちゃん』になっただけで、ほかの場所だったら全然違う名前にしてたと思うんですよ。『ギロチン道場』とか。

掟　それ、すでに飲食店の名前じゃないです(笑)。

ブル　でも、そういう名前だと現役時代の私をイメージするじゃないですか。それで敬遠されたらやだなぁと思って。

掟　外装も全部金網になってたり(笑)。

ブル　アハハハ!　それおもしろ〜い。そうしたかったなぁ。

掟　そっち方向に完全シフトしちゃうと、プロレスファン以外のお客さんは来づらいですよね。

ブル　そうなんですよね。だから〝ブル〟もカタカナじゃなくて平仮名にしたんですよ。文字も丸っこくして。

掟　スタッフは獄門党持ち回りで?

ブル　そうなんですよ〜。獄門党も極悪同盟もラス・カチョもジャングルジャックもみんな手伝ってくれて。今日はバッちゃん(バット吉永)が入ってくれてますけど、常に私と誰かがいる感じです。

掟　全女ファンは好きだった選手に当たるよう何度も来店しなきゃですね!　お店の手伝いは中野さんから皆さんに声をかけたんですか?

ブル　はい。

掟　ほぼ全員手助けしてくれるというのもさすがの人徳ですよね。

ブル　みんなほかに仕事を持ってる人ばかりなのにね。バッちゃんもマッサージの仕事をやってるんですけど「ちょっと悪いんだけど、そっちを半分にして手伝ってくれる?」とか言って(笑)。

掟　本業を半分休んででもこっちを手伝え、と(笑)。

ブル　だんだんこっち寄りに(笑)。

掟　だったらマッサージと飲食、ここで同時にやったらいいんじゃないですか?

ブル　実際にリラクゼーションカフェをやりたいらしいんですけど、それもいいかもしれない。

掟　マッサージ受けながら酒が飲めるマッサージ居酒屋みたいな。マッサージで血行がよくなってすぐ酔っぱらうからあまり儲からなそうですけど(笑)。

ブル　……酔わないように血行を悪くするマッサージとかないのかな?(笑)。

掟　秘孔を突いて止めるみたいな?　怖いですよ!　現役当時からこういったお店をやろうと思ってたんですか?

ブル　いや、まったくですね。プロレスを辞めたら、絶対に元プロレスラーの名前を使わない仕事をしたいと思ってました。それでゴルファーを目指したんですけれども、結局、最後の試験に落ちてあきらめようと思ってアメリカから帰ってきて、それからすぐ結婚したんですけどね。

掟　今年2月に結婚されたんですよね。

ブル　はい。結婚したのがきっかけで、自分の中でいろんなことが変わってきましたね。たとえばそれまではテレビに出るのもプロレス雑誌の取材を受けるのも凄く嫌で、世間に出るのが苦痛だったんですね。でも旦那が「もしチャンスがあ

新連載

掟ポルシェの 突撃! 俺の晩ごはん

1杯目

ブル中野

『中野のぶるちゃん』

BULLCHAN'S KITCHEN

プロレスラー&格闘家のお店へ出向き、ひたすら「なんかくれ〜、なんかくれ〜」と土下座して頼み、
もらいが少ない場合は地団駄を踏んでオイオイ泣き続ける死ぬほど迷惑な新連載、
『掟ポルシェの 突撃! 俺の晩ごはん』、ついに開始!
記念すべき第一回目は、な、なんと! ブル中野さんのお店『中野のぶるちゃん』にズザザッとなだれ込み!
金網デスマッチで中野さんが金網の上からギロチンドロップを放ったのを見て以来
プロレスというものに目覚め、サラ金でキャッシングしてまで会場に通い続けた男が
なぜか晩ごはんをねだりにやってきた! なんでもいいからなんかください! なぁ〜かぁ〜のぉ〜さぁあ〜ん!!!

構成／堀江ガンツ 撮影／タイコウクニヨシ

るんだったらなんでもやったほうがいいよ」って言ってくれて。それからだんだん「それもそうだなぁ」って変わってきたというか。ちょうどその頃お店の話があって、いまから2カ月ぐらい前に「じゃあやります」って決めて、それからババーッて動いてオープンしたんです。

掟　そんな急な話だったんですか？

ブル　「カウント2・9の店」ですよ。全部が全部ギリギリで（笑）。

掟　なんとか間に合う、と（笑）。料理のメニューは「から揚げデスマッチ」とか「アキレス腱固め」とか、プロレスにゆかりがある名前が多いですけど、考案されたのは中野さんですか？

ブル　はい。名前や器や料理の盛りつけとかは私が考えました。おいしいのはもちろんなんですけど、お客さんが注文したとき「おもしろいな」「どんな料理なんだろう？」って思ってもらえる雰囲気を作ろうって。……（取材日直近の）月曜日にそれを思ったんですけど（笑）。

掟　おもいきり最近じゃないですか！

ブル　始める前にまったく考えてなかったんですよ、メニューがどうだとか。

掟　そこ、一番大事なところです！（笑）。

ブル　一応、自分が作れるものをリストで挙げて、メニューを作ったんですけどプレオープンで数日やってみたら「こんなにいろいろ作ってる時間ないわ」って（笑）。だからプレオープンではテーブル席もあったんですけど、カウンターだけにして。

掟　あっ、ホントに座席数も少なくなってる！　えー、いま現在も進化し続けてる店ということで（笑）。このお店を開く前はプロゴルファーになるために長期にわたってアメリカに行かれてましたよね。

ブル　7～8年いました。でも、ゴルフはやり始めてすぐに「私に一番合ってないものだな」と思いました。でも、発表しちゃってたし、やろうと決めてたんで。

掟　合ってないのになぜゴルフを？

ブル　まったくゼロから修行してやれるものをやりたかったんです。ゴルフはプロレスの現役時代に接待で何回かやったことがあって、「楽しいな」とは感じていて。でも、プロレスを辞めようと決めた時点では、やりたいことが何もなかったんですよ。ホントに家族がいなかったら、そこで死にたかった。

掟　プロレスラー以外の人生は考えられない、と。

ブル　もうそこで人生を終わりたかった。自分からプロレスを取ったら何もない、生きている価値がないと思ってたんで。でも、生きてかなきゃいけないし、とりあえず「やりたいことをやってみよう」って考えて。「ああ、ゴルフだったらやってみたいなぁ」って思ったんですよ。

中野に出すからこの名前になったけど『ギロチン道場』でもよかった

掟　プロレスを引退されたのはヒザを壊したのがきっかけだったわけじゃないですか。でも、プロゴルファーもヒザはもちろん、身体を使う仕事ですよね。

ブル　ゴルフなら、プロレスほどそこを狙われないだろうなって思って（笑）。

掟　一緒にホールを回る選手が、中野さんのヒザをクラブでメッタ打ちにすることは確かにないでしょうけども（笑）。

ブル　プロレスを辞めようって決めてからゴルフ場を探し始めて……。次の年の4月からだったら（研修生として）入れるって言われたんですね。歳が29、30ぐらいだったんで、普通のゴルフ場だと無理なんですよ。25歳までとかなんで。たまたま知り合いの口添えで入れてもらえることになって。その時点から、あと3カ月で普通の研修生と同じように練習したりトレーニングできる身体にしようと思って、50キロ痩せたんです。

掟　現役時代はお客さんに見せるために怪物的な身体を作ろうと、一時115キロまで体重を増やしたんですよね。それを約半分に。

ブル　ちょっとでも体重が減るんならなんでもやろうと思ってましたね。一日の摂取カロリーを1200キロカロリーに決めて。それを3食に分けて、600、600、600で……あ、ちが～う（笑）。

掟　計算が合いません（笑）。

ブル　アハハハ！　すいません（笑）。で、毎日5時間有酸素運動と1時間筋トレ。あと、たまたまジムの下にゴルフの打ちっぱなしみたいのがあったんでそれをやって……。

掟　打ちっぱなしでゴルフ特訓を、と。日本に帰ってきた直接的なきっかけはなんだったんですか？

ブル　ゴルフをあきらめる前に最後に日本でプロテストを受けようと思ったんですよ。それに落ちてあきらめました。でも、いい経験をさせてもらいましたね。プロレスのときはやっぱり後輩やスタッフの人たちに囲まれて、みんなが助けてくれたんですけど、ゴルフは自分でやらなきゃいけなかったんで。だから、プロレス辞めてそのままこのお店をやってたら、お客さんとも話をしなかったと思うんですよ。「私はブル中野なんだ」っていうプライドだけが高くて。

掟　いまの中野さんからはそんな気取りをまったく感じないですよね。このお店には大画面テレビも設置されてますけど、試合映像も流したりするんですか？

ブル　はい。私の昔の試合を中心にいろいろ流す予定なんですけど、自分ではちょっと恥ずかしいんですよね。新人のときの試合なんてホント観たくない。

掟　当時テレビで自分の試合を観たりは？

ブル　あんまり観てなかったかな。井上京子なんかは研究熱心だったし、自分の試合が大好きで全部観てたと思いますけど、私は恥ずかしくて観てられなかったんです。でも、凄く後悔してます。映像を観ないというのは、自分のヘタな部分に目をつぶってたってことだから。インタビューとかが凄くヘタなんですよ～。

掟　ところどころ「ブル中野」じゃなく「中野恵子」の部分が出てましたね（笑）。

ブル　恥ずかしいのを隠すために大声で

思わず髪の毛も逆立つ(!?)

『中野のぶるちゃん』オススメメニュー

「壮・健・美・麗」をテーマにしている『中野のぶるちゃん』は、おいしくヘルシーな創作料理が揃っている。そのなかの一例をここでは紹介。ブル様が50キロのダイエットに成功したというメニューもあるので、女性にもオススメ！

ナスにギロチンドロップ
ブル様といえばギロチン！　というわけで、ナスを人体に見たてて、ギロチンで首が取れてる！豚のピリ辛炒めが乗っかりビールに合いすぎ。

アキレス腱固め
牛スジとともに、牛のアキレス腱も一緒にデミグラスソースで煮込まれた一品。トロトロでやわらかく、ガーリックトーストにピッタリ！

唐揚げデスマッチ
もちろん「金網デスマッチ」をもじったこのメニュー。ブル様お手製の金網とともに、代名詞であったヌンチャクもかけられている芸の細かさ！

言ったり、もうほんと恥ずかしい。リング上でのマイクアピールは、まだちょっとはいい。だけどテレビのインタビューは、「はい、いきまーす」と言われてから、いきなり「バカヤロー！」とか始まるじゃないですか、気持ちが高ぶってないのに（笑）。そういうのが観てて凄く嫌だ。

掟 目の前の三宅アナウンサーも困りますよね。

ブル 恥ずかしさを隠すために殴られちゃったみたいな（笑）。

掟 照れ隠しのパンチで肋骨折られちゃたまらないです（笑）。

ブル あと、昔の映像を観て気づくのは、やっぱり肌がピチピチしてる（笑）。

掟 じつは中野さんってルックス的にも"裏人気"があったと思うんですよ。ヒールになってからしか知らないファンが「メイクを落とすと素顔は石野真子に似ているらしい」とか噂してたりとか。

ブル そうなんですかね（笑）。

掟 昔の全女はヒールの新人をダンプさんと松永会長で決めていたそうですけど、中野さんも獄門党に入れる選手はご自分で？

ブル 私は一切決めてないです。全部、会長から「頼む」って言われたヤツを引き受けてました。だから全員、ワケありで（笑）。このままじゃクビになるか、ベビーフェイスに置いておいたら上にいじめられて辞めていっちゃうような子を全部、私が預かってたんです。みんな問題児ですよ（笑）。

掟 更生施設みたいな（笑）。

ブル 会長が「こいつらなんとかしてくれ」みたいなのばっかり。（井上）京子にしてもそうだし。

始める前にメニューをどうするかとか考えてなかったんです（笑）

掟 井上京子さんは先日テレビのインタビューでも言ってましたよ。「新人時代に彼氏ができて、そのペナルティとしてヒールになった」って。

ブル アハハハハ！ それ言ったんだ（笑）。でも、京子の場合はペナルティはペナルティなんだけど、（私が）守るためでもあったんですよ。

掟 いろんな制裁から隔離するために獄門党入り？

ブル ウチに入ればもう私がいるから、ほかの人からの攻撃がないじゃないですか。そういう子ばっかり集めてたから。

掟 中野さん自身は以前のインタビューで、「悪役になったのは会社から強制的に」と言われてましたけど、そのきっかけになったのは17歳のときに彼氏ができて、半刈りにされたからなんですよね？

ブル いや、半刈りはダンプさんの付き人になったからで、彼氏ができたことは会社には見つかってないです（笑）。

掟 そうなんですか？ ペナルティでヒールになったわけではなく。

ブル じゃないんです。なんで悪役になったかというと、ウチの同期、みんなちっちゃかったんですよ。私だけデカかったんで、「おまえヒールになれ」みたいな。

掟 それだけで結果的に半刈りヘアにまでされて……。

ブル でも、あれで吹っ切れたというか。それまではまだ、なんか"無理やりやらされてるんですよ"みたいな雰囲気でヒールをやってましたもんね。

掟 インパクトがあってよかったと思いますよ。半刈りといえば、アイルランドにヴァージン・プルーンズというバンドがいて、82年ぐらいに中野さんと同じ半刈りヘアにしてたんですけど、さすがにご存知ではないですか？

新連載 掟ポルシェの 突撃！ 俺の晩ごはん

店内には現役時代の神々しいまでの"ブル様"の写真や、引退後、50キロのダイエットに成功したあとの写真などが飾られている。また"本日のスタッフ"の現在と過去の写真もあり。このほか店内を見渡せば、いろんな発見があるかも。

ブル 知らなかったです。私は17歳のときにやったから、全然そっちのほうが早いですよね。あの半刈りももともと「モヒカンにしろ」って言われて、まず半分剃られたんですけど、それを途中でやめただけなんで。

掟 えっ、あれは途中放棄なんですか⁉

ブル モヒカンにしようとしてたのに、半分剃ったらダンプさんが飽きちゃったみたいで。

掟 飽きた！（笑）。

ブル 「飽きたから半刈りでいいや」って感じでしたね（笑）。

掟 飽きられたほうはたまったもんじゃないですよね（笑）。

ブル でも「半人前だから半刈り」っていう意味もあったんです。

掟 普段はどうしてました？ 髪を下ろして剃った部分が隠れるようにしてたとか？

ブル 普段はカツラ被ってました。半刈りにしたら、会長が「よくやった」って10万円くれたんですよ。それで7万円のカツラ買って（笑）。

掟 ほぼカツラに消えた感じで（笑）。でも半刈りでボーナスを出すくらい儲かってたってことなんでしょうね。実際、当時の経営状態はどうだったんですか？

ブル あ〜、選手にはわかんなかったですね。でも、景気がいいとか悪いぐらいは会長たちの会話でわかるんですけど、「明日、インフィニティ頼んどくね」とか。

掟 高級車をポンポン乗り換えて（笑）。

ブル 景気いいときは。「このぐらいのビルほしいなぁ」とか、会長が30階建てのビル指さして言うんですよ（笑）。

掟 中野さんは、松永兄弟と関係はいいほうだったんですか？

ブル 私は凄く会長にかわいがってもらって。私たちから下が基本給があったんです。同期もみんな辞めちゃって一人だけになったんですけど、私にだけ基本給もくれて、1試合のお金も先輩たちと同じぐらいくれてたんで。そのかわり、ワガママもよく聞きました。一応、会長だからしょうがないけど（笑）。

掟 内部には派閥があったんですよね。

ブル ああ〜、昔は国松派と俊国派であったんですけど、国松さんのほうがだんだん勢力なくなっちゃったんですよね。昔はやっぱり、デビルさんとジャガーさんが真逆の性格だったから、それで派閥があったんです。

掟 で、途中からロッシー小川さんが勢力を持ちだして。

ブル 小川さん時代は、統一されていったからよかったですよね。やっぱり、プロレスのこと一番わかってるから。

掟 小川さんに目をかけてもらえる選手がトップに上がっていくような……。

ブル CDが出せる（笑）。でも、小川さんはね、オッパイのちっちゃい子が好きだったんです（笑）。

掟 そんな理由ですか（笑）。

ブル 小川さんは体操のコマネチが好きだったから、もともと。

掟 白い妖精ナディア・コマネチ！ 体操選手の体型が好きだったんですか？

ブル ぺったんこのがね。

掟 全女の仕組みがなんとなくわかった気がします（笑）。あと、中野さんといえば、現役時代、水着の上にドクロマークの入ったTシャツを着てましたけど、それは若手選手に「ドクロが入ったなんか悪そうなのを適当に買ってこい」って指示して買わせていたとか。その結果、バンドTシャツが多かったですよね。

ブル あ、そうなんですよね。私がそのバンドのファンと間違えられちゃって、Tシャツのことで話しかけられても"何言ってるんだろうこの人？"って（笑）。

掟 ちなみに、それはナパーム・デスと

いうバンドのTシャツです。演奏時間が1秒の曲とか、とてつもなく凶暴な曲を演奏するので、当時のブル中野のイメージにピッタリだったんですよ。

ブル あ〜そうなんですかぁ。私、全然わからなくて。

捉 その直後、グレイトフル・デッドという通な大人向けカリスマロックバンドのTシャツに変わっていって「あれ? なんか違うぞ? こりゃ音楽的一貫性はないな」と、そこでなんとなく、みんな気づいたんです(笑)。

ブル アハハハ! そんなとこ見てた人たちがいたんだ〜。やだぁ〜。

捉 二つともご存知ないという気はしてました。ちなみに当時は、どんな音楽を?

ブル あの、私、ほんとへんで、美空ひばりとか……。

捉 お嬢ですか。

ブル へんじゃないですけど……。

捉 自分らの世代からすると"懐メロ"になりますよね。

ブル あの、たまたま、亡くなられてから美空ひばりさんの生涯をやった5時間ぐらいのドラマを観て、それから凄い好きになって……。

捉 たとえば、入場ガウンに美空ひばりイズムが生かされてるとかは?

ブル それはないですけど、生き方が凄い好きだったんで。ちっちゃい頃から死ぬまで歌手……ずっと同じ舞台で、馬場さんみたいな感じで。ああ、こういうふうになりたいなぁって。

捉 ルックス的影響で言えば、髪を逆立ててるのはBUCK-TICKですよね?

ブル はい。大好きだったの。でも、デビューのときだけですよ。

若い頃はイギリスから帰国したばかりの前田さんがタイプでした

捉 『JUST ONE MORE KISS』とか?

ブル その頃ですね。X-JAPANも好きだったけど、BUCK-TICKのほうが影響受けましたね。移動のバスの中で聴いてました。あと、吉川晃司とか。米米クラブも聴いてた。

捉 幅広いですね!

ブル また「一貫性ない」って言われちゃう(笑)。

捉 いえいえいえ。以前コンドル斉藤さんにお聞きしたときには、全女の赤い(ヒール選手用の)バスでは村下孝蔵がよく流れていた、と。

ブル あ〜、そうだった〜! ダンプさんの時代は。

捉 ダンプさんはニューミュージックがお好きだったとか。

ブル そう。あと、誰が好きだっただろうな? ジャッキー・チェンとか? サントラ?

捉 歌を聴くんですか?

ブル 歌。なんだったかなぁ、えっとね、『プロジェクトA』の主題歌。

捉 『kamipro』の読者はみんな歌えると思います(笑)。

ブル アダモちゃん(井上京子)も凄い好きだったんです。で、レコード貸してもらってダビングして。一度ジャングルジャックが共演したんですよ。それでもう、バットに行かせて。「サインもらってこい!」って。

捉 中野さん本人は行かなかったんですか?

ブル ジャングルジャックと凄い闘ってたときだったんで……。

捉 リアルな感情を試合にそのまま持ち込む全女だと、それはさすがに難しいですよね。

バット吉永 凄い怒られたッス。ジャッキー・チェンのところに行って、サインをもらうときに"中野さんへ"だか"恵子さんへ"ってもらうように言われてたのを"ブルさんへ"ってもらってきて、「なんでブルなの!?」って(笑)。

ブル アハハハハハ!

捉 怒るポイントはそこですか(笑)。じゃあ、恋愛対象として好きだったんですね。現在は結婚されて青木恵子さんですけど、旦那様は理想のタイプですか?

ブル そうですね……理想のタイプはどういうのだったかな? 昔は吉川晃司とかBUCK-TICKとか。あんまり格闘技系の人は好きじゃなかったんですけどね。……あ、前田日明さん! イギリス行って帰ってきたばっかりの頃とか。同じシューズを勝手にお揃いで作っちゃって。

捉 けっこう男子プロレスも観てました?

ブル 大好きでした! とくに前田さん、顔がカッコよくて。ド新人の頃、好きすぎて二子玉川の合宿所に前田さんを見に行ったんです。同期の小松美加と二人で。そしたらたまたま前田さんが向こうから来たんですよ! そのとき、私、何を考えたか、全女のファンの集いのサイパン旅行で買ったノーカットのトランプを持っていって、「これ、前田さんにあげよう!」って(一同爆笑)。たぶん、凄い喜んでくれるだろうと思って手渡したら、前田さんが「今日、眠れなくなっちゃうよ(笑)」って(笑)。それだけは覚えてます。

捉 甘酸っぱいいい話です! では好みは別として、男子レスラーでほかに親交のある方は?

ブル 全然ないですね〜。あ、猪木さんに北朝鮮(『平和の祭典』)に一緒に連れてっていただいたりとか。あと、私がWWF行ってるときに、たまたま猪木さんがニューヨークの日本人コミュニティに講演しに来たときにお会いしました。

捉 猪木さんはどんな方ですか?

ブル そのときはへんな発明してて……。

捉 そのときは、ではなく、常にへんな発明に出資してるのが猪木さんです(笑)

ブル あ、いや、へんじゃない。凄い発明をしてて……。

捉 「凄いけどへん」でいいと思います! 永久電機とか普通の常識じゃありえない発想ですからね。

ブル そのときはね、フォークを使って、「これが回ると凄いことになるんだよ」とか言ってました(笑)。

捉 何が凄いのかよくわからないですが、猪木さんが言うならたぶん凄いんだと思います!

ブル なんかその理論を使って、これから大変なことが起こるって。

捉 まさに風車の理論ですね!(笑)。そういえばですね、浅草のマルベル堂には、いまだに中野さんの半刈り時代のブロマイドがありましたよ。

ブル うそ〜! 買いに行こ〜う(笑)。

捉 本人なんだからもらったほうがいいですよ! じゃあ、今度ブロマイド手土産に持ってまた来店します!

ブル お待ちしてま〜す!(愛らしく)。

【10年7月29日/都内・『中野のぶるちゃん』にて収録】

この日のスタッフであるバット吉永さんと、新婚の旦那様の3人でパチリ。このほかにも伊藤薫、三田えっちゃんなどがスタッフとして加わり、元レスラーや関係者も多数来店するので、プロレスファンならハマってしまうこと間違いなし。料理もおいしいです!

『中野のぶるちゃん』

営業時間
18:00〜24:00(ラストオーダー/23:30)

定休日
日曜・祝日
(年末年始等は、決まり次第お知らせ致します)

席数
カウンター10席

住所
東京都中野区中野5-54-4 コンフォートMF中野1階

荒井交差点 早稲田通り 中野ブロードウェイ 中野のぶるちゃん ダーツバー ふれあいロード サンモール OS薬局 中野サンプラザ 中野通り 北口ロータリー JR中野駅

アクセス
JR、東京メトロ東西線 中野駅北口より、徒歩5分

ご予約
03-5380-6368 まで、お電話ください。
(予約受付時間/17:00〜21:30まで)

「200〜300億円相当の調達」な読者プレゼント

kamipro PRESENTS

応募要項

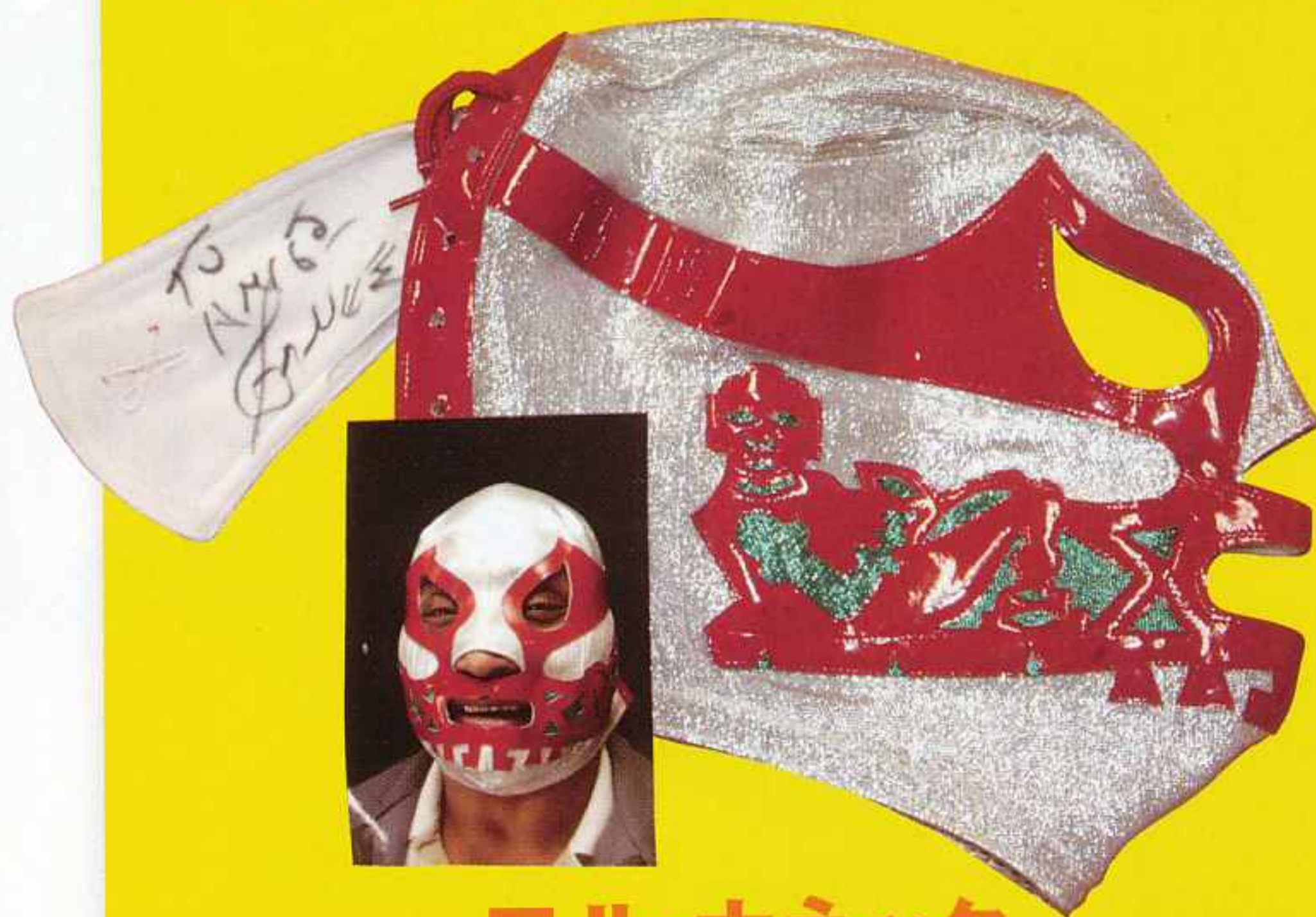
ハガキに応募券を貼り、①〜⑧の質問の答えをご明記のうえ、下記の宛先まで郵送してください。応募多数の場合はそれぞれ抽選で決定いたします。ただし、雑誌公正競争規約の定めにより、懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合がありますのでご了承ください。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます(商品は2010年9月27日(月)頃発送予定です)。

【質問事項】①郵便番号・住所・電話番号②氏名③年齢・職業④希望商品⑤おもしろかった記事&その理由⑥つまらなかった記事&その理由⑦あなたが好きな「闘うゲーム」は?⑧あなたがkamiproに望むことは?

【宛先】〒162-0805 東京都新宿区矢来町41-1 ザ・フタガミハウスNo.1
(株)ツー・スリー内『kamipro』編集部　「新雑誌創刊号は230円」係まで

※応募締切は2010年9月13日(月)当日消印有効

PRESENT 01 SPECIAL PRESENT

1名様

エル・カネック本人使用サイン入りマスク

(着用写真つき)

[非売品]

今月の目玉プレゼントは“仮面の魔豹”エル・カネック本人使用済みマスク! 制作は愛好家のあいだでは有名な職人で、ミル・マスカラスやソラールなどスペル・エストレージャのマスクを手がけているアロンカナレス。しかも貴重なサイン入りとあれば、女房を質に入れてでもゲットするっきゃない!

闘道館■http://www.toudoukan.com/

PRESENT 02

1名様

桜木裕司Tシャツ

[NO NEED NEW／¥3,675(税込)]

あの佐山聡皇帝の弟子であり、DEEPなどで活躍する桜木裕司のTシャツ! 胸に入った「超寅」の文字がインパクト大! サイズはL。

NO NEED NEW■http://www.no-need-new.com/index2.html

PRESENT 03

1名様

怨霊Tシャツ

[暗黒プロレス組織666／¥3,150(税込)]

666で活躍する怨霊のオリジナルTシャツ。ス〇ーピーのキャラクターふうのイラストがキモかわいい! サイズM。

暗黒プロレス組織666■http://www.triplesix.jp/

PRESENT 04

1名様

RENA直筆サイン色紙

[非売品]

8.29『Girl's S-cup』にディフェンディングチャンピオンとして連覇を目指す、RENAのキュートなサイン色紙!

RENAオフィシャルブログ■http://plus-u.jp/blog/sbreina/

PRESENT 05

1名様

中邑真輔直筆サイン色紙

[非売品]

中邑真輔のサイン色紙。今号の締め切り段階では結果はわかってないが、中邑さんはG1初優勝を遂げられたのでしょうか?

新日本プロレスオフィシャルサイト■http://www.njpw.co.jp/

PRESENT 06

1名様

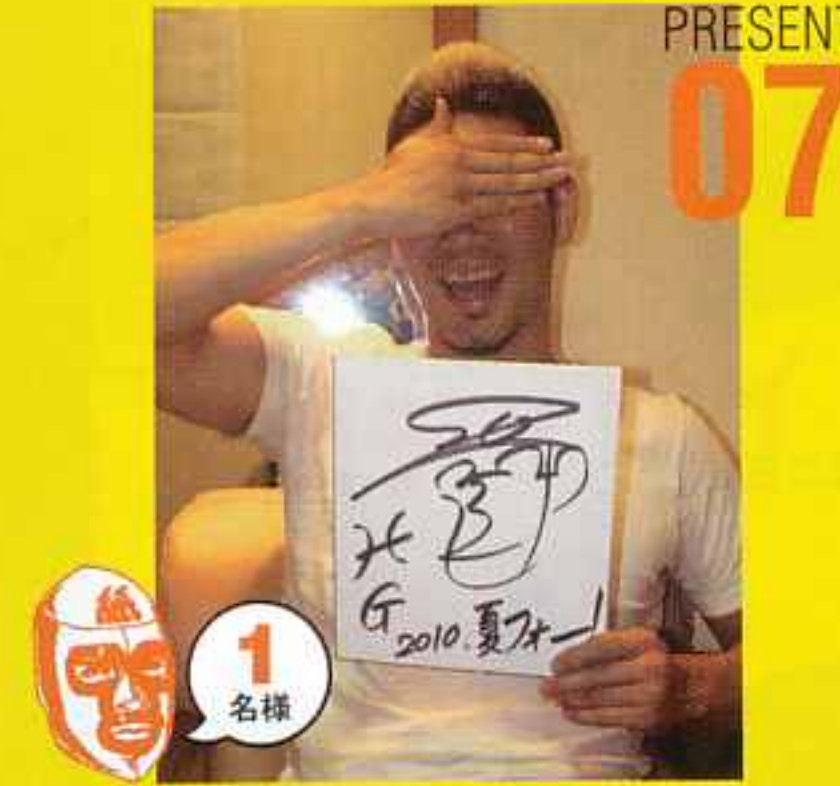
RG直筆サイン色紙

[非売品]

最近、ピンでの仕事も増えてきて人気上昇中のRGのサイン色紙。凛々しい海老蔵モードで表情をキメッ! 一生一緒にいてくれや〜♪

レイザーラモンRGの「まさかのTRUE LOVE」■http://silverwolf.laff.jp/blog/

PRESENT 07

1名様

HG直筆サイン色紙

[非売品]

カメラを向けるとなぜか照れくさそうに素顔を隠したHGのサイン色紙。7.25DDTでリング復帰をはたしたHGの次なる舞台は?

ビッグボルノ■http://koyabubaby.fc2web.com/

PRESENT 08

1名様

単行本

『プロレスラー伝説のビッグマウス!』

[河出書房新社／¥1,470(税込)]

偉大なるプロレス芸人、くりぃむしちゅーの有田哲平監修によるプロレス珍・名言集! プロレス者だったら迷わず読めコラ、タココラ!

河出書房新社■http://www.kawade.co.jp/np/index.html

PRESENT 09

1名様

DVD

『ヒロ・マツダ&ポール・ジョーンズ』

[クエスト／¥5,040(税込)]

スーパースターの往年の勇姿と現在に迫った感動のドキュメント。今回は“日本の虎”ヒロ・マツダと“ナンバー・ワン”ポール・ジョーンズ。

PRESENT 10

1名様

DVD

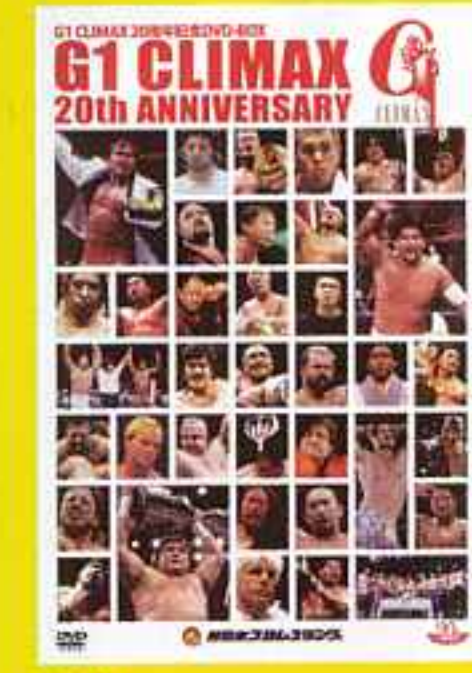
『国際プロレス・クロニクル 上巻』

[クエスト／¥21,000(税込)]

1966年から約15年にわたり日本のプロレス界に一時代を築いた国際プロレス。ラッシャー木村、マイティ井上らの激闘がよみがえる!

クエスト■http://www.queststation.com/

PRESENT 11

1名様

DVD

『G1 CLIMAX 20周年記念DVD-BOX 1991-2010』

[発売元:ビデオ・パック・ニッポン 販売元:TCエンタテインメント／¥26,250(税込)]

今年で20年目の節目を迎えるプロレス界最大級のビッグイベントの系譜を完全収録! いまも語る継がれる伝説の名場面を目に焼きつけろ!

TCエンタテインメント■http://www.tc-ent.co.jp/

kamipro150 応募券 マニフェスト

ちぎって持ってっちゃダメだぞ!!

こちらでも毎週プレゼント実施中!! http://kamipro.com/

kamipro 紙のプロレス
No.150
2010年9月6日 発行

発行人
浜村弘一

編集人
斉藤慎一
青柳昌行

編集統括本部長
ジャン斉藤

編集スタッフ
堀江ガンツ
松下ミワ
スズキィ
八木賢太郎（長期脱東京のため非番）

終身名誉バイザー
吉田 豪

助っ人
ジャイ子

編集次長（アルコセニョーラ!?）
松林 貴

デザインGM
出田 一（TwoThree）

デザイン班長
金井ヒサくん（TwoThree）

デザイン
松坂マツくん
廣田ブンちゃん
野口ノグッチー
鐘田やっちゃん
白木みのる（以上、TwoThree）

カメラマン
乾 晋也
菊池茂夫
平工幸雄
吉場正和
山口比佐夫
戸成嘉則
タイコウクニヨシ
梅木麗子
金山フヒト
丸山剛史

やる気まんまん
入江オット君（TwoThree）

雑誌営業
堂前秀隆
中村宣忠

業務部
樽本“夏休みは二日間”義之

編集庶務
原 正典
山内ユリコ

編集チアガール
金川“ナツコ”奈津子
安部“クリン”悠子

コナマダム
廣橋久美子

発行所
株式会社エンターブレイン
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555（代表）

発売元
株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3

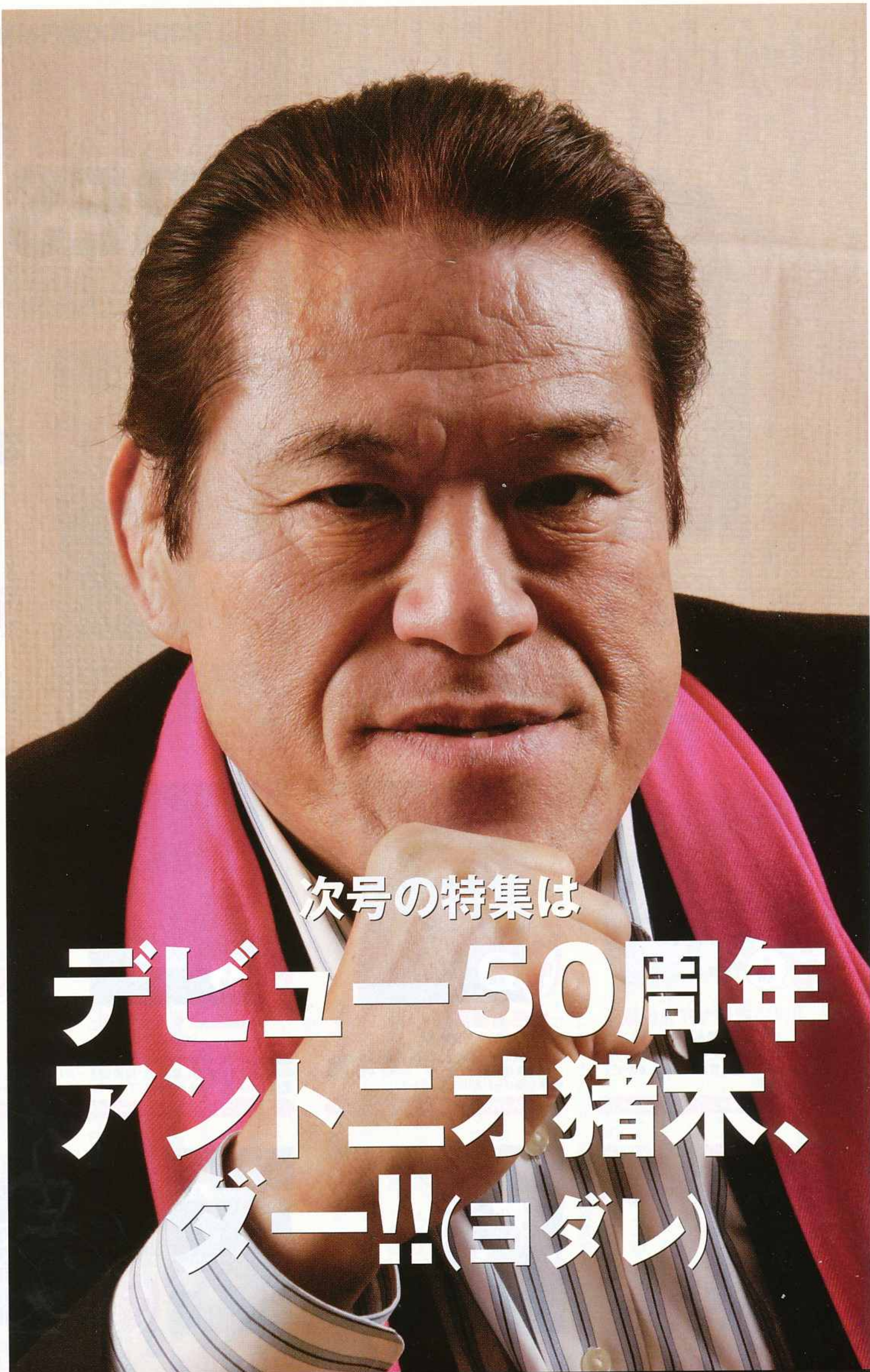
印刷
図書印刷株式会社

協力
BUSHIDO KOVOTOJO KELIAS
FightSport

■広告掲載のお問い合わせは下記まで
株式会社エンターブレイン
スポーツ企画編集部 ☎03-3265-7166

本書の内容、不良品交換等についてのお問い合わせは下記の窓口までお願いいたします。なお、内容につきましては記載以上の詳細につきましてはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

[カスタマーサポート]
☎0570-060-555
（受付時間／土日祝祭日を除く 12:00〜17:00）
メールアドレス support@ml.enterbrain.co.jp

●個人情報の取り扱いについて
本書にお寄せいただいたハガキ、各種のお問い合わせに関連してご提供いただいた個人情報につきましては株式会社ダブルクロス、および株式会社エンターブレイン（URL: http://www.enterbrain.co.jp/）、それぞれのプライバシー・ポリシーの定めるところにより、取り扱わせていただきます。

次号の特集は

デビュー50周年 アントニオ猪木、ダー!!（ヨダレ）

NEXT ISSUE

『DREAM.16』ドドドドドド直前!!

No.151は9月24日（金）発売予定!

※地域によっては発売が多少遅れることもあるというか。シムフフフ。

たちの五味隆典座談会!!

kampro

ショーリューケン!!

enterbrain MOOK

2010
150
特別定価940yen

衝撃! FEGは崩壊寸前だった!?
PUJIショックとは何か?

谷川貞治 FEG代表
榊原信行
若林史江
向井徹 SRC代表

火の玉ボーイ復活で
ライト級が燃え上がる!

青木真也
北岡悟／真騎士

K-1存続!!
再浮上へ昇竜拳!!

OVER
いわよ!!

新連載
「突撃! 俺の晩ごはん」
ブル中野

10th thanks! eb!

kampro 2010 150

「いまだにハッスルから連絡はないですね(笑)」(HG)

eb! enterbrain

kampro 2010 150

五味激勝! K-1存続!! 日本マット界再浮上へ昇竜拳!
まだGAME OVER!じゃないわよ!!

2010年9月6日
発行人／浜村弘一　編集人／斉藤慎一、青柳昌行
発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)

eb! enterbrain

特別定価：本体895円＋税

雑誌61972-07 Ⓗ2010.12

Printed in Japan 図書印刷株式会社